

Alunos



Cristiano “Leishmaniose” DeLira
Giovanni “Arlequim”
Jean “Errado”

Agradecimentos

- A Deus, por tudo o que tem feito.
- Aos meus pais, por me ensinarem a fazer o que é certo, independente das conseqüências à minha pessoa.
- A Wilne “Maga”, por mesmo me conhecendo de verdade, ainda assim me amar. ILYD+!
- Aos meus irmãos, Juliano “Noiado” e Marina “Manina”, pelos anos de companhia e aprendizado.
- Ao Marcelo Del Debbio, por acreditar no meu potencial e pelo fantástico Hi-Brazil.
- Ao Jean “Errado” e ao Giovanni “Arlequim”, idealizadores do 1º Aluno, por me darem carta branca na construção deste netbook. Ainda anseio pelo dia quando folharei o Akyremma.
- Ao Norson, por me aturar. Manda lembranças pra Cris e muda pra feijão, pois qualquer coisa é só pôr mais água e dá pra todo mundo. O Shaftiel disse que o sofá era dele, mas eu posso ficar no tapete, né?
- A Luciana “Luka-chan”, por me lembrar do Feitiço de Águila e pelo fantástico Anime RPG, meu livro de cabeceira.
- Ao Fabrício “Gizmo”, por confiar em mim, oferecendo-me o cargo de moderador de algumas sessões do Fórum, e por tornar este netbook apresentável.
- Ao André Pires J. Marcatti, webmaster do site Abutre (www.abutre.com) por ter cedido a aventura “Um conto de Natal”.
- A Luciano “Luckiller” Galvão e a Douglas “Mago D’Zilla” por serem exemplos a serem seguidos.
- Ao Lennonz, Lamazuus, Anarkiel, Shaftiel, Garrell, Spellcaster, Arzzak, McGun, Alfredo, Guaxinim, Mr. Wheres, Capitão Hardman, Delhintis, Albano, Gama Raz, Gyulia Moon, Sil, Nvndaemon, Lisk Ikari, Gênio da Lâmpada e Snake. Vocês são demais mesmo!
- Ao Noshferrej, Holococos, Nasty Boy, Samurai, Lídia, Haziell Lazarus, Florest Spider, Mago Hirus, Sphiritte, Asuka, Yetbaal, Blandine, Shepard, Shi Dark, Metraton, Wainstein, Melani Darkfog, Eriol, Alberon e Thcrown pelo apoio, pelas críticas e pelas agradáveis e eternamente memoráveis conversas no Icq.
- A Ricardo Jardim “Unhaco”, Dant Chéterson “Dent” e Melquiades “Quildas”, pelo apoio e pelos confrontos MvC2!
- A DaRocha, Larissa, Emmilita, Julicota, Lia e demais “Gatas_ADM”, pelas broncas nos trabalhos e nas aulas.
- Ao Z, ZZTOP e Darkstalker. É a força norte-riograndense no RPG Nacional!
- Aos membros da lista Arkanun, RPGDaemon, Hi-Brazil-RPG, Merkal, Invasão, Meliny, Cryacontos, Rede RPG e Tormenta pelo aprendizado, discussões, amizade e divertidos e-mails.
- Ao Bin Laden, Laos, Eaque, Lobo de Diamante, Khan dos Ventos, Fallen Angel, Wraith, Falcon, Bagre, Baden, Joe KR, Werewolf4444, Templário, Ton Long, Dromar, Bizzarro, Spyman, Dantas, Buda, Phersheu, Mhobos, Spider-Neo, Queza, Sanguinário, Lestat, Jimmy, Mágico, Bad Boy, Shingo Watanabe, Haven, Clérigo de Tymora, Kaio Dreamer, Tyzzis, Uolfe, Primeiro Garoto, Darkness, Bháskara, Esquilo, Urashima e todos os inúmeros membros do Fórum da Daemon por me aturarem e por tudo o que me ensinaram. Infelizmente eu não posso listar todos, mas saibam que este netbook é para vocês e por vocês.
- A todos os jogadores de RPG, independente de sistema, raça, classe, religião, nacionalidade, gostos e características. Vistamos a camisa “Eu Jogo RPG” (www.eujogorpg.com.br).
- A todas as crianças, pelos seus sorrisos, que são um dos maiores motivos de esperança e fé no mundo.

“Se seus sonhos estiverem nas nuvens, não se preocupe, pois eles estão no lugar certo; agora construa os alicerces.”

Este é um netbook disponível para download gratuitamente no site da Daemon (www.daemon.com.br) não podendo ser vendido ou comercializado.

Esta é uma obra de ficção. Instituições e grupos reais que sejam mencionados nesse netbook devem ser tratados como ficcionais.

Isto é apenas um jogo. A Realidade é muito pior.

Dúvidas, comentários, sugestões, ameaças, cobranças, dívidas e críticas me procurem no Fórum da Daemon ou no e-mail

Leishmaniose@yahoo.com.br

“Você encontra a Aventura ou a Aventura encontra você”

Alunos

E lá, na parede da entrada, estava escrita aquela que deveria ser uma máxima da escola:

“Antes de desbravar as Trevas do sobrenatural ou resistir à Invasão alienígena, toda pessoa deve sobreviver ao maior e primeiro desafio imposto na sociedade, pela sociedade: A Escola.”

Escola s.f. (Do gr. *Skhole*, pelo lat. *Schola*.) **1.** Estabelecimento onde se ministra um ensino coletivo e geral. — (...) — **3.** Ensino dado pelos estabelecimentos escolares. — **4.** Alunos e professores de um estabelecimento escolar. — **5.** Estabelecimento, organismo, instituição ocupada com os ensinos especializados. — (...) — **9.** O que proporciona instrução, experiência. *Fonte:* Grande Dicionário Larousse Cultural da Língua Portuguesa.

A Escola é a instituição responsável pela educação e instrução de crianças, jovens e até de adultos. Na Escola ensinam-se assuntos que se acredita serem necessários para um melhor entendimento do mundo e da sociedade. Indo desde a ler e escrever a língua local à base dos mecanismos físicos e químicos que regem o mundo e o universo. Dessa forma, a Escola é bastante atuante na vida de um membro da sociedade, tendo um grande papel na formação do cidadão.

Sendo a Escola tão atuante, por que não utiliza-la para aventuras, como muitos utilizam para histórias em livros,

quadrinhos ou até animes? Esse universo tão pouco explorado no RPG pode mostrar-se um mundo mais fantástico e maravilhoso, além de mais perigoso e divertido, do que mundos de fantasia medieval ou horror.

Com tal idéia, este netbook foi criado, pretendendo revelar e mostrar as características comuns dos usuários de uma escola tradicional, com ensino até o 2º grau, os alunos crianças e adolescentes. Possibilitando regras para a criação de personagens crianças, ganchos de aventuras em um cenário tão familiar (pelo menos para a maioria dos jogadores) e, quem sabe, até mesmo um guia de sobrevivência para os jovens incautos conseguirem compreender parte dos mecanismos existentes no dia a dia de uma Escola.

É altamente necessário o conhecimento das regras do Sistema Daemon, e o mesmo pode ser encontrado gratuitamente no site da Daemon (www.daemon.com.br) disponível para download juntamente com outros net-books que podem auxiliar, dependendo da situação, nos jogos de Alunos. Buscamos cobrir inúmeras possibilidades nesse netbook, mas isso seria impossível e por isso recomendamos que busquem fontes de inspiração em livros infanto-juvenis como os de Pedro Bandeira e os de Stella Car e desenhos como Rocket Power e Hora do Recreio. Por demais, deixem a imaginação rolar e tenham boas aventuras na Escola.



Primeiro Dia de Aula

Aquele lugar lhe dava calafrios, havia algumas pirações na parede e a luz do sol mal batia ali. Mesmo estando em plena manhã de sol, parecia um dia nublado e cinzento. Era uma espécie de depósito de entulho do colégio em pleno céu aberto ao lado de um armazém. Carteiras quebradas, móveis, quadros, grades, antigos brinquedos do parque enferrujados e partidos, caixas e inúmeros outros objetos que ficaram obsoletos para a escola, sendo despejados ali, formando um verdadeiro labirinto com corredores entre os entulhos. Antes de entrar ali, achara que ouvira algumas vozes, mas agora estava tudo em pleno silêncio. Apenas os seus passos ecoavam naquele salão. Seria assombrado? Sua respiração estava levemente tensa. Não dava pra esconder que estava com medo. Era seu primeiro dia naquela escola e não sabia onde ficava o banheiro. Ao perguntar a um grupo de alunos eles indicaram aquele galpão no fim do terreno da escola.

— Hmm... O que nós temos aqui? — uma voz ecoou alto pelo galpão.

Parando subitamente, com o seu batimento cardíaco mais acelerado, ela procurou a fonte de tais palavras. O encontrou em cima de um monte de entulho mais à frente, estava com um pequeno bastão feito de ferro na mão e com suas roupas levemente gastas. Seus cabelos desganhados e cicatriz no rosto lhe davam um aspecto aterrorizante para uma garota como ela. Ele era mais velho que ela, certamente. Talvez da 8ª série. Ele sorriu e desceu o morro de entulho.



— O que uma garota como você faz sozinha num lugar desses? Aqui é perigoso, sabia? — a garota manteve-se calada, certamente com

medo. Após algum tempo de silêncio, ele desferiu um golpe do bastão em uma grade, gritando. — Vamos! Responda!

— E... Eu estava... atrás do banheiro. — respondeu ela, ofegante.

— Um banheiro?! Tá se molhando nas calças, é, garotinha? — o garoto deu uma risada alta que ecoou no galpão. Depois, com um sorriso sarcástico. — Ou você é muito burra ou está desesperada atrás de um banheiro pra entrar aqui! Um banheiro... É. Há um banheiro aqui. Mas tá quebrado. Faz muito tempo.

— Bem... Então eu vou indo... Desculpa se o perturbei... — ela respirava ofegante, o medo já estava visível claramente em suas mãos trêmulas.

— Indo? — perguntou o garoto rodeando-a com um sorriso irônico. — Olha só pessoal, ela já vai indo.

Inúmeras risadas acompanharam o comentário do garoto. A garota olhou ao redor. Em cima dos entulhos, havia outros garotos, com bandanas, faixas, piercings, brincos, camisas rasgadas, alguns com correntes, outros com bastões. Um deles brincava com um canivete. Eram cerca de quinze. Entre eles, haviam duas garotas e isso não acalmou a jovem. O garoto que aparentava ser o líder desferiu outro golpe em uma grade, fazendo ecoar um barulho horrível.

— Indo? Acho que não, patricinha! Ninguém invade o território dos bandoleiros e sai impune desse jeito. Já imaginou se deixássemos você sair ilesa?

Isso acabaria com nossa reputação. E temos uma reputação a manter, não é, pessoal? — os outros começaram a gargalhar, gritando “É”. — Além do mais você vai aprender que deve tomar cuidado em tudo o que faz, pois podemos nos meter em cada apuro... E você se meteu em um grande, filhinha de papai.

O líder do grupo engrossara a voz, fazendo a garota recuar de medo. Um barulho por trás dela a fez virar-se. Três bandoleiros desceram do monte de entulhos bloqueando-lhe o caminho. Os olhos da garota já estavam cheios d'água, não eram mais somente suas mãos que tremiam, ela estava começando a ser tomada pelo pânico. Os bandoleiros começaram a gargalhar alto. Uma gargalhada que ecoava nas paredes do galpão tornando-se cada vez mais aterrorizante.

— Dá licença, filhote de cruz-credo!

Um dos bandoleiros que estava bloqueando o caminho foi empurrado por um garoto menor. Outro garoto saltou por cima do outro bandoleiro que bloqueava o caminho, caindo ao lado da garota, enquanto o amigo empurrava os outros bandoleiros, abrindo caminho para um grupo de garotos. Eles estavam vestidos diferentes dos bandoleiros e de forma bem diversificada. Um jovem muito bem vestido aproximou-se da garota e disse:

— Não se preocupe, milady. A cavalaria chegou. Meu nome é Jean Errado, a



seu dispor. O acrobata aqui é o Snake.

— Senhorita. — respondeu Snake fazendo um cumprimento de karatê.

— O amigo que abriu caminho para nossa passagem é o Noiado. — continuou Errado. Noiado apenas acenou com a cabeça.



— O de mochila é o Samurai. — apresentou Errado.

— Oi. — respondeu Samurai.

— O cabeção com um sorriso bobo é o meu irmão Arlequim. — continuou Errado.



— Cabeção, é? — perguntou Arlequim tirando o sorriso do rosto.

— Aquele é o Lennonz. — continuou Errado.

— Oiz. — respondeu Lennonz, inserindo os “Z” na frase.



— E aquele é o Leishmaniose. — finalizou Errado.

— Olá. — respondeu Leishmaniose. — Perdoe-nos a demora, é que demorou algum tempo até esse grupo ser reunido. Mas, agora que já está tudo bem, podemos ir embora, sem maiores delongas e confusão.



— Como assim, ir embora?! — perguntou, visivelmente furioso, o líder dos bandoleiros. Os outros bandoleiros desceram dos entulhos, se colocando ao lado do líder. Estavam realmente dispostos a confusão. — Tão pensando que isso é

casa de Mãe Joana que entram e saem assim, é? Não, senhores. Vocês sabem muito bem o que acontece com quem invade o território dos bandoleiros e não vão sair assim impunes.

Os bandoleiros começaram a aproximar-se, erguendo suas armas. Snake e Noiado posicionaram-se em posição defensiva de luta, Lennonz puxou duas tampistolas do bolso, Samurai puxou a manga do seu capote, revelando um bracelete esquisito e Arlequim armou seu estilingue. Errado entregou sua tampistola, uma espécie de besta que lança tampinhas de garrafa, para a garota e ficou na sua frente, tentando protegê-la. Leishmaniose cerrou os punhos e disse:

— Expectrum, não invadimos seu território. Você sabe que a gente só entra aqui quando é necessário. A garota é uma novata na escola. E ela caiu na peça de um grupo de Bagunceiros. Entenda a situação. É justificável punir aqueles que quebram as regras porque as conhecem, mas não é justificável punir alguém se ele não conhecia as regras.

Expectrum, o líder dos bandoleiros sorriu sarcasticamente e após girar o bastão, disse:

- Tudo bem. Foi provada a inocência da garota. Ela pode ir.
- Grande Leishz! — falou Lennonz. — É isso aí, jediz.
- Obrigado Expectrum. Vamos indo, pessoal. — falou Leishmaniose.
- Que mané obrigado? — perguntou Expectrum. Os bandoleiros voltaram a fechar o caminho. Com um sorriso irônico ele continuou. — Eu disse que a garota está liberada, não vocês! Vocês invadiram o nosso território, conhecendo as regras. Vocês devem ser punidos. Devem ganhar o direito de saírem... na marra.
- O quê?! — exclamou Snake. — Ah, seu grande...
- Calma, Snake. — falou Errado. — Isso só vai piorar a situação.
- Não é justo, Expectrum. — falou Lennonz.
- Há lógica nas palavras dele. — disse Samurai ativamente o bracelete.
- Homem, vamos deixar de lero e quebrar esse bando de marginais logo. Senão a gente vai perder o recreio todinho. — exclamou Noiado.
- Ok. Aceitamos seu desafio, mas antes ela tem que sair daqui. — falou Leishmaniose.
- Tudo bem. Deixem-na ir. — falou Expectrum dirigindo-se aos outros bandoleiros, que abriram caminho em direção à saída. — Tá na hora de resolver algumas rixas pendentes...
- Você ouviu o Leish, menina. — falou Errado com um olhar terno. — Aproveita e se manda.
- Não! — exclamou a garota.
- Como é que é? — exclamaram os sete garotos ao mesmo tempo.
- Ela é uma Skisita, só pode ser. — falou Snake.
- Por quê? — perguntou Errado.
- Eu meti vocês nessa confusão, estamos nessa juntos. — falou a garota.

- Olhaz aí, jediz. Ela tem tendênciaz paladinezcza também. — falou Lennonz.
- Menina, você... — tentou falar Errado.
- Vocês ouviram a menina, pessoal! — falou Expectrum, interrompendo. — Não perdoem!

Os bandoleiros começaram a aproximar-se com sorrisos sarcásticos. As oito crianças prepararam-se para a luta. Estavam em desvantagem numérica. Quinze contra oito. Leishmaniose olhava tenso pro corredor criado pelos entulhos que dava acesso à entrada e à única saída do galpão. Os bandoleiros estavam fechando-o completamente.

- Esperem! — gritou Leishmaniose. — Expectrum certamente há outra forma de resolvermos isso...
- Conhece as regras, jedi. — falou Expectrum com um olhar inquisitivo. — O que espera ganhar com esse papo furado?
- Tempo... — uma outra voz ecoou firme no galpão, vindo de cima.



“As oito crianças prepararam-se para a luta. Estavam em desvantagem numérica.”

Em cima de um entulho, estavam três garotos. Eles desceram rapidamente, juntando-se aos oito. Expectrum cerrou os dentes ao reconhecer dois dos garotos. Leishmaniose abriu um sorriso e disse:

- Finalmente, Haziel!
- Desculpa, Leish. — sorriu sem graça o mais novo dos três garotos.
- A culpa foi minha, Leish. Eu queria encontrar o Garrell antes de vir aqui.
- Tudo bem, Arzzak. Eu sabia que podia contar com você. — respondeu Leishmaniose cumprimentando o amigo.
- Parece-me que chegamos bem na hora, hein, Garrell? — falou Arzzak.

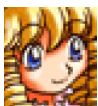
Garrell arqueou a sobrancelha e inclinou a cabeça rapidamente, em sinal de concordância com a afirmação do

amigo. Ele apenas fitava Expectrum de forma desafiadora. Expectrum, visivelmente nervoso, perguntou:

- O que estão fazendo aqui?
- Nada demais. Viemos apenas ajudar nossos amigos a encontrarem essa linda jovem, caro Expectrum. — falou Arzzak. — Como ela já foi encontrada, acredito que possamos sair, sem nenhuma complicação, não é?
- Não! — gritou Expectrum. — Vocês conhecem as regras!
- E justamente por conhece-las eu digo que não teremos nenhuma complicação. — a calma na voz de Arzzak deixava o bandoleiro mais irritado e nervoso. — Você nos deve bastante, Expectrum... a mim, ao Garrell e ao Spellcaster! E você conhece as regras. Já imaginou se o Spell descobre sobre uma quebra das regras?
- Droga! — exclamou Expectrum batendo com o bastão em um entulho. — Maldito Leishmaniose! Você armou isso desde o início, não foi? Aquela conversa era apenas pra ganhar tempo até que o Arzzak chegasse! Isso não vai ficar assim, protozoário! Pode ter certeza! — Expectrum mantinha os dentes cerrados de ódio. — Vão embora! Vão embora logo! Antes que eu mude de idéia!
- Nossa, ele sabe que o nome Leishmaniose é de um protozoário. — murmurou Samurai.
- Homem, vamos embora logo. — falou Arlequim empurrando Samurai.
- Obrigado, Expectrum. — falou Arzzak com um sorriso sincero.
- Tchauh! — acenou Lennonz com um sorriso cínico.

Leishmaniose apenas sorriu e acenou com a cabeça enquanto o grupo começava a se retirar. Os bandoleiros abriram passagem para o grupo passar. Eles mantiveram-se calados enquanto caminhavam pelos corredores de entulhos, acompanhados ao longe por bandoleiros que ficavam lançando gracinhas. Após saírem do galpão que servia de depósito, os alunos pararam próximo ao pomar, que ficava na frente do armazém que havia ao lado do galpão.

- Ah, se eu pego esses bandoleiros, eles vão ver quem é covarde.
- Fica quieto, Snake. Só pudemos sair livremente porque nenhum de nós tinha agredido algum bandoleiro de forma significativa. Foi por isso que o Leish pediu apenas que eu empurrasse os bandoleiros do caminho e não os nocauteasse. Embora a vontade fosse grande. — falou Noiado.
- Eu estou ciente disso, mas no dia que eu pegá-los, eles vão se ver comigo!
- Wow! Nem pude testar meu novo bracelete lançador de goma... — falou Samurai.
- Deixaz praz próximaz. — falou Lennonz com um sorriso.
 - E qual seu nome, corajosa donzela? — perguntou Errado.
 - Ísis.
 - Olha o Errado, até parece um



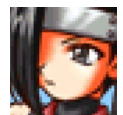
casanova. — falou Arlequim caindo em gargalhadas.

- Bem, Leish, agora nós vamos indo senão vamos perder o restante do recreio.
- Tudo bem, Arzzak. Obrigado pelo apoio, irmãozinho. Obrigado também, Garrell.
- Tudo bem, Leish. Qualquer coisa, você já sabe, hein. — falou Garrell.
- Obrigada por tudo, senhores. — falou Ísis.
- Cuide-se, menina. E tenta não se meter mais em confusão, hein. — falou Arzzak.
- Vamos, papa-anjo. Antes que o Errado se chateie... — falou Garrell piscando um olho.

Garrell e Arzzak seguiram em direção ao pátio, distanciando-se do grupo. Haziel aproximou-se de Leishmaniose e disse:

- Leish, vou indo. Vai haver uma prova depois do recreio. Eu tenho que estudar um pouco.
- Tudo bem, Hazi. Valeu mesmo pela ajuda. Você foi a peça-chave.
- Precisando. — falou Haziel acenando e indo em direção ao prédio da escola.
- Ei, jedi de uma figa! Vou me mandar também porque está tendo uns jogos bem legais lá no ginásio e você sabe como é o esquema, né? O Snake tem que arrasar por lá.
- Arrasar? Até parece! Mas vai nessa, cascavel. Depois a gente se fala.
- Aew! — falou Snake correndo em direção ao ginásio.
- Eu vou indo, irmãozinho. — falou Noiado olhando de relance. — Vou dar uma volta por aí.
- Só não vá matar aula de novo, você sabe que se a mamãe pega, você fica em maus lençóis! — falou Leishmaniose um pouco sério, afinal ainda era o irmão mais velho.
- Tudo bem! Sem preocupações. — respondeu Noiado indo em direção de uma quadra.
- Hmm... Acho que esse bracelete ainda pode receber alguns ajustes. Vou ver o que eu posso fazer lá na oficina. Então a gente se vê depois, Leish. — disse Samurai indo em direção ao prédio maior à direita, o Academos.
- Lembranças pra Lídia, hein, McGuyver. — disse Leishmaniose.
- Bemz, o Dantaz e o Dr.Simmz ezvão me ezperando no laboratórioz. Eztamoz programando algoz. Depoiz noz falamoz, protozoárioz. — falou Lennonz.
- Que a Força Esteja com Você. — disse Leishmaniose.
- Namaztê. — respondeu Lennonz.
- Leish, eu estava pensando em levar a Ísis até onde fica o pessoal da moda, os mauricinhos e patricinhas. Que tal se você descrevesse um pouco o colégio pra ela? Uma espécie de tour, já que você conhece o colégio bem melhor do que eu. — falou Errado.
- Você é uma patricinha? — perguntou Leishmaniose.

- Sou sim. E você é um jedi, né? — respondeu Ísis.
 - A seu dispor, donzela. — falou Leishmaniose. — Bem, o nosso colégio se chama Fórum da Desenvolvida Academia Educacional da Metodológica Ordem Neoclássica. Ou simplesmente Fórum. É uma das mais democráticas escolas para os alunos em todo o país. Aqui há oportunidade para todos os alunos se desenvolverem na área que desejarem.
 - Xii... Essa conversa vai virar papo chato. Vou com vocês pra animar um pouco as coisas senão amanhã mesmo a menina muda de colégio novamente. — falou Arlequim.
 - Bem, aqui no Fórum temos muitas áreas que você vai conhecer melhor quando já estiver bastante enturmada no colégio, mas descreverei as principais para evitar que se meta em confusão. Há áreas tidas como perigosas ou proibidas nesse colégio. Como o galpão dos bandoleiros onde estivemos há pouco tempo. O laboratório de química também é outro desses locais, evite passar por lá, pois a confusão lá também envolverá os professores da forma que você não ia desejar.
 - Também evite entrar na sala da coordenação ou da direção do colégio. — complementou Arlequim. — Se te pegam lá quando você não foi chamada ou ela estava fechada, você é suspensa e pode até ser expulsa.
 - O Arlequim sabe disso por experiência própria, não é? — perguntou Errado rindo.
 - O diretor da nossa escola é o senhor Norson, ele é muito aberto a novas idéias e costuma conversar com os alunos de igual para igual. O nosso coordenador-chefe é o Gizmo, ele também costuma ser legal com os alunos. — falou Leishmaniose.
 - Nem sempre. — complementa Arlequim.
 - Quando você não é mandado pra lá por algum professor, claro. — Leishmaniose ironizou, olhando para Arlequim e em seguida continuou olhando para o Academos. — O Fórum também disponibiliza clubes para atividades extracurriculares e por isso muitos alunos costumam vir aqui quando não estão em horário de aula. Ele é o pioneiro nesse tipo de atividade extracurricular aqui no país e alguns educadores possuem bastante interesse nos resultados desse projeto da Escola. Temos diversos clubes, como o de Jornalismo, o de Ciência, o de Esportes, você vai achar um no qual se enquadre. Durante o recreio há diversos locais por onde você pode passar, eles nunca estarão tão vazios. Tem o Teatro, onde se encontram diversos hobbiet's. No Ateliê você também pode encontrar alguns hobbiet's. Tem o ginásio, freqüentado por Desportistas.
 - É melhor você ser uma se for pra lá, porque precisa de muita agilidade para se esquivar das bolas. — falou Arlequim em tom irônico.
 - Tem também a Oficina, onde pode-se construir algumas coisas. Lá é o lugar preferido dos McGuyver's. Tem os Laboratórios de Informática, onde pode-se acessar a internet livremente e fazer trabalhos no computador. Diversos nerds passam horas lá. Tem a biblioteca, lotada de CDF's e com inúmeros livros. Temos também o Baazaa, um local onde diversos mercadores vendem e compram objetos. Temos também a Arena, um pequeno pátio onde alguns pitt-boys costumam se encontrar e duelar. Temos também o Bar, que na verdade é uma sala onde os skisitos costumam juntar-se para discutir diversos assuntos. A Soneca, um local onde alguns zémolezas costumam ficar, por ser o lugar mais ventilado e tranqüilo do colégio. O Jardim, onde os curupiras costumam ficar. Tem o parquinho para crianças da pré-escola e dos jardins. Há uma grande diversidade de locais nesse colégio, com certeza você vai encontrar algum onde vai gostar de ficar. Os mauricinhos e patricinhas costumam ficar perto da cantina, num espaço onde costumam conversar e ficar vendo os outros passar. — falou Leishmaniose guiando o grupo pelo pátio.
 - Eles ficam falando das roupas dos outros e ainda acham que isso é diversão. — falou Arlequim com um ar de deboche. — Não é, irmãozinho?
 - A cantina é terceirizada, mas o colégio impõe um valor limite máximo do aumento de preços, fazendo com que o preço da comida na cantina seja muito mais barata que no mercado em geral. Como pode ver, ela é bem organizada, embora alguns bagunceiros sempre fiquem nas últimas mesas aprontando alguma. — falou Leishmaniose apontando pra cantina, da qual eles se aproximavam. — Bem, eis aqui o local onde os mauricinhos e patricinhas costumam ficar quando não tem muita coisa pra fazer durante o recreio. O Style, como eles chamam.
 - Ou Estábulo, como outros chamam... — falou Arlequim dando um sorriso sarcástico.
- Cerca de vinte alunos estavam sentados conversando, alguns isoladamente, outros num grupo maior. A área possuía cadeiras novas e acolchoadas, com as mesas de frente de forma a permitir que se formasse um "L" invertido, com as costas das cadeiras voltadas para a parede. Nas mesas estavam alguns sanduíches e uns copos com refrigerantes e sucos. Arlequim olhou meio azedo para o local, mas aproximou-se junto com os outros três. Uma das garotas ao ver os quatro aproximarem-se, levantou-se e foi até eles, onde disse:
- Leish?! Que surpresa ver você por aqui...
 - Oi, Maga. Essa é a Ísis. Ela é novata aqui no colégio e como ela é patricinha, resolvemos trazê-la até aqui. Acho que vocês vão poder ensinar as manhas melhor do que eu, já que suas idéias são similares. — falou Leishmaniose, um pouco vermelho.
 - Por que ele está vermelho? — perguntou Ísis sussurrando pra Errado.



- Bem, ele gosta da Maga. — sussurrou Errado com um sorriso.
- Então quer dizer que se o Leish gosta da Maga por ficar vermelho perto dela, então você também gosta da Ísis, né? Porque tá parecendo um pimentão... — falou Arlequim em alto e bom som.
- Hein?! — exclamaram Leishmaniose e Maga simultaneamente, ficando visivelmente vermelhos, assim como Ísis e Errado.
- Por que tá todo mundo vermelho? Ah, eu estou sobrando aqui! Dá licença, vou procurar um canto mais divertido... — reclamou Arlequim rindo sarcasticamente.
- Não liga pro que ele fala... — falou Errado todo envergonhado.
- É, você sabe como são esses bagunceiros, de tudo eles tiram onda. — complementou Leishmaniose com um sorriso amarelo. — Fez isso só pra nos deixar constrangidos.
- Entendo... — respondeu Maga sorrindo.
- Bem, tá entregue. Eu vou indo, tenho alguns assuntos a resolver. — respondeu Leishmaniose olhando para o pátio. — Você vem Errado?
- Hã... Bem, eu também sou mauricinho e acho que posso ajudar um pouco a Ísis aqui. Sabe como é, depois do que houve com os bandoleiros...
- Bandoleiros? — perguntou Maga.
- É uma longa história. Depois você conta pra ela, Errado. — falou Leishmaniose saindo.
- Vai com Deus, menino. — falou Maga, dando-lhe um beijo no rosto.
- Hã... Eh... Obrigado. — balbuciou Leishmaniose com o rosto corado. — Que a Força Esteja com Vocês.



Leishmaniose saiu do Style, rumando para o pátio, quando sentiu um calafrio na nuca. Ele olhou para trás, procurando o que poderia ter-lhe causado a sensação, quando um garoto aproximou-se correndo até ele.

- Leish! Leish!
- O que foi, Dromar? — perguntou Leishmaniose.
- Vem ver! A televisão do auditório explodiu! O MacGun pediu pra te chamar.



Esquecendo-se do calafrio, Leishmaniose seguiu correndo em direção ao prédio principal da escola, acompanhado por Dromar. Costumava sentir calafrios quando havia encrenca no ar. Aquele calafrio tinha sido apenas uma coincidência? Esperava que sim. Imerso em seus pensamentos, ele não pôde ver no alto do prédio da escola uma sombra observando o pátio. Os olhos do vulto brilharam num tom rubro rapidamente e pôde-se notar um sorriso nele. O brilho apagou-se quando ele virou de costas para a grade que ficava na beirada do teto do colégio e dirigiu para o aposento onde ficava a escada para os andares inferiores...



Infância e Adolescência

- *Ah, saudades de minha infância... quando tudo era mais calmo e tranquilo. Não precisava pagar imposto, nem me preocupar em atrasar as contas, nem ter que trabalhar integralmente... — suspirou o diretor Norson, olhando as crianças do maternal brincando no pátio pela janela da diretoria.*
- *Eu tenbo da adolescência... — falou Gyulia Moon, com um sorriso e uma piscadela.*

A maioria das crianças tem seu contato com a Escola em seus primeiros anos de vida, geralmente aos 3 ou 4 anos. A partir desse momento a criança estará presa num ciclo da sociedade, que poderá se prolongar até o fim de sua vida, caso resolva continuar sua vida acadêmica fazendo cursos de graduação, especialização, mestrado, doutorado e pós-doutorado. Cada vez mais a sociedade exige de um cidadão a escolaridade e, como em todo os casos que não se enquadram nos padrões da sociedade um cidadão que não possuir escolaridade exigida passará a ser discriminado. Dessa forma, muitos pais costumam matricular seus filhos na escola, obrigando-os a freqüentar a escola até conseguirem entrar na faculdade. E, muitas vezes assessoram até depois da faculdade, na vida profissional ou acadêmica mais avançada.

A Infância é o período de vida de uma pessoa que vai até os 12 anos, quando começa a entrar na adolescência. A Infância é tida como o período mais ameno da vida pelos adultos, já que os desafios e responsabilidades daquela fase eram menores dos que os exigidos em sua fase adulta. Mas, se esquecem que os desafios tão pequenos para os adultos para uma criança correspondem a desafios tão grandes quanto os que eles enfrentam na fase adulta. A criança não entende muito do funcionamento do mundo em si, sendo tidas como inocentes e puras, já que ainda não aprenderam as malícias existentes no mundo. Sem entender e conhecer os perigos existentes no mundo em que vive, ela sempre mantém sua alegria e considera a vida uma eterna brincadeira. Algumas crianças, por condições de vida ou situações variáveis, confrontam esses perigos mais cedo, sendo assim retirados da

fase inocente da vida: A Infância. O fato de uma criança também não possuir condições físicas que permitam-lhe confrontar os adultos, apenas agravam a situação para aquelas que são retiradas da Infância, embora melhorem a situação daquelas que têm infância, já que seu aspecto frágil causa, na maioria das vezes, uma certa tendência de conseguir proteção dos mais velhos.

A adolescência é a fase intermediária entre a fase da infância e a fase adulta. Essa fase tem início aos 12 anos e término aos 21 anos de idade. É tida por muito psicólogos como uma fase confusa, pois o adolescente não é mais criança, mas ainda não é um adulto. Nessa fase a pessoa busca se autoafirmar no mundo, encontrar sua posição e tecer seus conceitos. O adolescente passa por uma fase de mudança fisiológica e psicológica, sendo incomum possuir várias dúvidas quanto à sociedade, a vida e a si mesmo. É nesse período que eles mais se apegam a grupos de amigos, influenciando e sendo influenciados por eles. Justamente por ser uma fase de autoafirmação, em que se tenta conhecer um pouco mais dos estilos de vida existente, em que se questiona os modelos tradicionais, em que se duvida de tudo, é comum haver muitos casos de revolta, depressão e fuga por parte do adolescente. Embora seja realmente a fase mais confusa, é tida como a melhor da vida de uma pessoa. Não é incomum que se escute um adulto falar saudosamente de sua adolescência. Isso se deve a justamente por ser a última fase em que ainda pode-se fazer coisas sem o peso da responsabilidade, como costuma ser na fase adulta. Obviamente há exceções, mas ainda assim a adolescência é mencionada por tais exceções. O adolescente é visto pela maioria dos adultos como uma criança crescida e muitas vezes rebelde, sem noção do que ocorre no mundo.

Criança ou adolescente, ainda são, pelos mais otimistas, a Esperança do Mundo. Por isso, muitos adultos buscam serem compreensíveis com eles para poder mostrar melhor os caminhos a serem seguidos na longa caminhada da vida. Esperam que a criança e o adolescente ao terem uma boa noção do que é certo e errado possam fazer suas escolhas com sabedoria, tornando-se futuramente não somente adultos responsáveis, mas adultos conscientes.



Construção de Personagem

Gizmo olhou para os dois alunos que tinham sido trazidos até a coordenação pela professora Witchy. Pigarreando levemente, ele disse:

— *Vocês conhecem as regras desse colégio, certo? Sabem que regras não são ditadas apenas pelo simples fato de haver algum prazer nisso, mas sim pela necessidade de não haver confusões e problemas futuros, comuns na vida em sociedade. Já imaginou se não houvesse regras aqui? Já imaginou se todos os valentões desse colégio pudessem agir livremente e os arruaceiros também? Pelo seu porte físico, acredito terminantemente que vocês estariam em maus lençóis... E para evitar isso existem as regras.*

No Sistema Daemon, um personagem começa com 100 pontos de atributos, mas geralmente esses personagens são adultos ou estão no final da adolescência. Em termos de regras, os personagens construídos dessa forma estão com 17 anos de idade. O desafio maior encontrado por muitos mestres e jogadores consiste em conciliar uma regra para crianças, descartando o aumento de níveis, já que esses são somente para personagens de 100 pontos, ou seja, de 17 anos. Abaixo dos 17 anos, sempre houve um vácuo existente e a maioria dos mestres estipulava os 100 pontos normais ou inventavam novas regras caseiras, que não cobriam determinados fatores e dúvidas presentes quanto a uma criança. Pensando nisso, foram criadas as regras a seguir apresentadas:

Pontos de Personagens por idade:

Aos 7 anos, a criança possui 50 pontos de Atributos, 3 pontos de Aprimoramentos e podem chegar até 150 Pontos de Perícias. O valor dos atributos varia de 3 a 12 e o valor nas perícias varia de 5% a 20%. O limite de pontos em Aprimoramento Negativos continua sendo (-3).

Para cada ano superior aos 7 anos, a criança recebe 5 pontos de Atributos e 10% de pontos de Perícia (esse ganho é natural devido ao aumento da idade) mais 5% por aumento do Atributo Inteligência (se houver). Não há aumento no limite de máximo de pontos em uma perícia, continua sendo 20% até os 10 anos quando passa a ser 25%.

Aos 12 anos, além dos ganhos normais, a criança recebe 1 ponto de Aprimoramento e podem chegar até 250 Pontos de Perícias. O valor dos atributos passa a variar de 5 a 18 e o valor nas perícias de 10% a 30%.

O ganho de pontos de atributos e pontos de perícia por idade acima dos 12 anos continua o mesmo dos 7 anos, pois aos 12 anos, com a chegada da adolescência, os limites máximos de uma criança mudam, acompanhando sua mudança fisiológica e psicológica. O limite máximo em uma perícia para idades acima de 12 anos continua sendo 30% até os 15 anos, quando pode chegar até 40%.

Aos 17 anos, além dos ganhos normais da idade, o adolescente recebe 1 ponto de Aprimoramento e podem chegar até 500 Pontos de Perícias. O valor dos atributos passa a variar de 5 a 18 e o valor nas perícias de 10% a 50%.

A partir dos 17 anos, é necessário o aumento de nível estipulado nas regras normais do Sistema Daemon (o ganho natural de nível para aqueles que não se envolvem muito em

aventuras é de um nível a cada dez anos, a partir dos 20). Salientando somente que o personagem continuará ganhando pontos pelo aumento de Idade e pelo aumento do atributo Inteligência.

Menores de 7 anos

Crianças menores que 7 anos não costumam ser muito utilizados por jogadores, mas caso algum deseje utilizar-se, deve-se subtrair 5 pontos de atributo para cada ano a menos que 7. Possui 3 pontos de Aprimoramento e podem chegar até 90 Pontos de Perícia. O valor dos atributos varia de 1 a 6 e o valor nas perícias varia de 1% a 10%. O limite de Aprimoramentos Negativos continua sendo (-3).

Características especiais para crianças

As crianças possuem alguns aprimoramentos natos, que elas perdem com o passar dos anos. Isso reflete aquele carisma natural que uma criança tem sobre os adultos, por isso esses aprimoramentos só funcionam em adultos. Para funcionar em outras crianças de mesma idade ou menor, é preciso que elas paguem por esses aprimoramentos normalmente. São eles:

- **Inocência 1** – até os 12 anos, uma criança sempre passa um ar de inocência natural, que dificulta bastante acreditar que ela seja responsável por um crime ou um ato hediondo. Dessa forma, a criança menor de 12 anos pode passar um ar de inocência perante os adultos, ficando isento de qualquer suspeita. Ao completar 12 anos, esse aprimoramento deixa de ter efeito, a não ser que seja recomprado com o ponto de aprimoramento que a criança ganhará aos 12 anos. A partir de então, esse aprimoramento passará a ser válido para pessoas de mesma idade ou menores.
- **Aparência Inofensiva** – até os 17 anos, uma criança sempre é subestimada em seu potencial. É muito comum aos adultos agir de forma superprotetora em relação a crianças, ou não se importar com as capacidades dela. A partir dos 17 anos, esse aprimoramento deixa de fazer efeito, a não ser que seja recomprado com o ponto de aprimoramento que a criança ganhará aos 17 anos. A partir de então, esse aprimoramento passará a ser válido para pessoas de mesma idade ou menores.

Uma característica digna de nota é o ganho automático do aprimoramento Patrono. Mas o Patrono para a criança funciona de maneira diferente: O Patrono são os pais ou os responsáveis legais pela criança, eles são quem patrocinam as atividades da criança. Ao contrário do usual Patrono, que custa somente 2 pontos, na infância o Patrono possui níveis. O nível 0, ganho automaticamente pela criança corresponde que seus pais possuem o aprimoramento Recursos e Dinheiro 1, ou seja, uma renda até US\$2.000. Para cada aumento de nível do

aprimoramento Patrono, há um aumento na renda mensal da família, que indicará o equivalente a um nível acima em Recursos e Dinheiro. Salientando que a renda do Patrono pode ser muitas vezes o total da família, incluindo avós e tios, como costuma acontecer entre as famílias menos abastadas. O Patrono também pode funcionar como aprimoramento negativo, como descrito na tabela abaixo:

Patrono

-3 pontos: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 250,00 mensais.

-2 pontos: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 500,00 mensais.

-1 ponto: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 1.000,00 mensais.

0 ponto: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 2.000,00 mensais.

1 ponto: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 4.000,00 mensais

2 pontos: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 8.000,00 mensais.

3 pontos: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 16.000,00 mensais.

4 pontos: Os pais ou responsáveis legais da criança possuem uma renda de até US\$ 32.000,00 mensais.

Uma mesada tradicional da criança equivale de 0,5 a 5 por cento da renda mensal, sendo a média recomendada de 1%, ficando o critério estabelecido pelo Mestre (de acordo com a idade). Quanto maior a renda da família, maior a mesada da criança. Com um Patrono negativo de -2 ou -3, a criança não tem mais o direito de receber uma mesada. Algumas crianças perdem seus pais ou são abandonadas quando bebês, e em alguns casos vão para orfanatos ou têm de sobreviver nas ruas. Essas crianças também possuirão o aprimoramento Patrono, sendo variável quando ela vai para um orfanato, e -3 quando ela sobrevive nas ruas. O aprimoramento Patrono nessa situação de sobrevivência na rua indica que ela consegue por mês, no máximo de 0,5 a 5% (recomendado 1%) da renda mensal desse Patrono, através de achados na rua, coletas de material reciclável ou esmolas. Se o jogador desejar alguma situação dessa, deve explicitar bem para seu Mestre a situação do seu personagem.

Um novo aprimoramento pode ser adquirido por um aluno de uma escola, o aprimoramento Status. Embora possua um conceito similar ao aprimoramento Fama, o aprimoramento status concede os mesmos benefícios só que em um campo menor: sua Escola. Ou seja, você é famoso em sua escola por seus feitos entre os outros alunos, sendo uma figura de destaque nos discursos de professores, no jornalzinho escolar, nas conversas do recreio, onde todos os alunos de sua escola reconhecem seu nome. Como já mencionado antes, o status apenas concede popularidade na escola onde estuda o aluno, sendo ele um completo desconhecido na sociedade. Embora aparentemente seja mais vantajoso adquirir Fama, ela não vai ter uma boa aplicação entre os alunos e crianças, porque a definição de fama de crianças é diferente da definição dos

adultos. Dependendo do nível do status, ele pode ser conhecido também em outras escolas.

Status

1 ponto: Conhecido em uma sala. Você possui uma grande reputação entre os membros de sua sala, algumas pessoas de outras salas já ouviram falar de você;

2 pontos: Conhecido em uma série. Você possui uma grande reputação entre as turmas de sua série, algumas pessoas de outras séries já ouviram falar de você;

3 pontos: Conhecido em uma escola. Você possui uma grande reputação entre os membros da sua escola, algumas pessoas de outras escolas já ouviram falar de você;

4 pontos: Conhecido nas escolas, você já possui um renome bom entre os alunos de escolas, o que pode acarretar em rivalidades ou assédios por parte dos alunos de outras escolas, além da sua.

Outro aprimoramento utilizado pelas crianças é o aprimoramento Sócio. O aprimoramento Sócio indica que o aluno participa de um clube, um grupo ou sociedade com conhecimentos e recursos em torno de um objetivo. O aprimoramento Sócio concede certos bônus que variam de clube para clube. Mas, exige que certas condições sejam atendidas pelo membro do clube. Como os bônus de um clube, as condições exigidas também variam enormemente de clube para clube. No capítulo Clubes são apresentados alguns clubes, assim como sua descrição, para orientação do mestre.

Sócio

1 ponto: A criança acabou de ser aceita como membro de um clube, um grupo ou uma sociedade que concede certos benefícios;

2 pontos: A criança já é membro antigo de um clube, um grupo ou uma sociedade, estando em um grau intermediário, possuindo maior acesso a recursos. Entende-se como grau intermediário àquele que fique na média, entre o maior grau e o menor grau.

Um aprimoramento que pode ser utilizado por crianças é o aprimoramento Especial, que permite que a criança supere os limites estipulados por sua idade, seja em uma perícia ou em um atributo (deve-se escolher durante a compra). Esse atributo explica crianças que se comparam a adultos em algumas habilidades. Quando utilizado para adultos, permite que se possa superar o limite inicial de 18 em um atributo ou de 50 em uma perícia (P.s.: O aprimoramento não concede pontos extras de atributo ou de perícias, sendo necessários gastar os pontos normais). Para possuir mais de uma perícia ou um atributo com esse limite maior, precisa-se comprar o aprimoramento novamente para cada perícia ou atributo.

Especial

2 pontos: A criança pode ter **um** atributo superior em +6 **ou** uma perícia superior em +30, em seu limite inicial de idade.

4 pontos: A criança pode ter **um** atributo superior em +12 **ou** uma perícia superior em +60, em seu limite inicial de idade.

Criação de Personagem

Passo 1: Campanha

Este primeiro passo servirá para determinar os tipos de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos de acordo com a campanha escolhida. O Mestre sempre deve proibir Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Campanha. Em **Alunos**, o tipo de campanha é geralmente Realista, levando em conta que aos 20 anos o personagem será um personagem de 101 pontos. Para haver um equilíbrio, recomenda-se que o Mestre estabeleça um limite de Idade para os personagens, para que todos possuam habilidades equivalentes e não haja um desequilíbrio pela grande diferença de idades, geralmente presentes em jogos com personagens de 16 e 7 anos.

A campanha definida por Thelmo foi de crianças com idade entre 7 anos e 10 anos. Todos os jogadores devem adotar um personagem com idade que se encaixe nessa definição.

Passo 2: Determine sua História e Personalidade

Ao contrário do que é feito em muitos jogos de RPG, nos jogos com o Sistema Daemon a ficha é a última a ser construída e **Alunos** não escapa dessa premissa. Antes de distribuir números, comprar aprimoramentos e perícias, o jogador deve determinar a história e a personalidade do Personagem. Números não são importantes, o importante é criar um personagem coerente. Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde seu nascimento até a data de início do jogo. Escolha um nome, idade, local de nascimento, nome dos pais e irmãos (se tiver), seu comportamento e objetivos. Para facilitar, é fornecido um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conhece seus pais?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais deles estão vivos? Se sim, como e onde eles vivem?
7. Ele tem irmãos ou irmãs? Como é o relacionamento com eles?
8. Ele tem amigos? Descreva-os.
9. Ele tem rivais ou inimigos? Por quê? Descreva-os.
10. Ele é apaixonado por alguma pessoa? Por quê? É correspondido? Como ele age quanto a isso?
11. Como ele é fisicamente em detalhes?
12. Qual o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Escola

1. Como ele conheceu a escola onde estuda? Foi ele quem escolheu ir pra lá ou os pais deles?

2. Como ele se relaciona com a escola dele? Gosta dela ou não?
3. O que ele acha de sua turma? Como se relaciona com ela?
4. O que ele acha da sua série? E das outras séries? Como se relaciona com elas?
5. Sua escola possui rivalidade com alguma outra escola?
6. Ele apóia ou discorda sobre essa rivalidade? Por quê?
7. O que ele acha dos funcionários e dos professores de sua escola?
8. Gosta de algum? Odeia algum? Por quê?
9. O que ele acha do Grêmio? E do Conselho? E dos Clubes? Por quê?
10. O que ele acha da APP? Ele o tem como amiga ou inimiga dele?
11. Por que ele entrou na panela a que pertence?
12. Teve algum tutor ou aluno que o ensinou as manhas de sua panela ou aprendeu sozinho?
13. Como ele se relaciona com os membros da sua panela?
14. O que ele mais gosta na sua panela? E o que menos gosta?
15. E as outras panelas? O que ele acha delas?
16. Já pensou em mudar de panela? Por quê?
17. Possui contatos, amizades, rivalidades ou inimizades com membros de outras panelas? Por quê? Descreva-os.
18. De quais outras panelas ele gosta? Por quê?
19. Quais outras panelas ele evita ou odeia? Por quê?
20. Os outros alunos com quem ele anda são da mesma panela que a dele? Descreva-os.
21. Por que ele anda com eles? Se não anda com ninguém, por quê?

Objetivos

1. Ele tem algum objetivo? Qual?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. Qual o maior obstáculo na busca desse objetivo?
6. Como vai evitá-lo?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa? De quê?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se autodescreve?
3. Qual é a atitude dele em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e Preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?

3. O que ele mais gosta na sua escola?
4. O que ele gosta de comer?
5. O que ele gosta de jogar?
6. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
7. Ele tem algum animal de estimação?
8. Que características ele prefere em um amigo?
9. E em uma pessoa por quem ele se apaixone?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Mora com os pais, com os avós ou com os tios?
3. Como é o clima? Tranquilo ou cheio de confusões?
4. Por que ele mora lá?
5. Quais são os problemas comuns lá?
6. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem exemplo será Sapulha, uma criança de sete anos. Sapulha é o filho mais novo de uma família com cinco crianças. Por ser o filho mais novo, Sapulha se via muito na sombra dos outros irmãos mais velhos. Em busca de uma aceitação melhor, ele passou a dedicar-se aos estudos. Sapulha mora num bairro de classe média e não costuma sair de casa sem a companhia de um de seus irmãos mais velho devido à sua idade.

Aos sete anos Sapulha é um dos melhores alunos da Pré-Escola. Ele estuda na Escola do Fórum na Pré-escola A. O aprofundamento nos estudos deixou-o um pouco tímido em relação às outras crianças e, por ser o preferido da professora, passou a ser alvo dos Pitt-boys e Bagunceiros da sala. Isso o deixou muito recluso em relação aos demais alunos. Embora possa ser comunicativo, ele sente-se inibido quando precisa falar na frente da sala, pois os bagunceiros e pitt-boys ficam tirando onda com sua cara.

Quando estava sendo atormentado por três pitt-boys, Sapulha foi ajudado por garotos mais velhos, da 6ª série. Seus nomes eram Hazziel Lazarus, Errado, Nasty Boy e Darkstalker. Por ter sido bem tratado por eles, Sapulha apegou-se ao grupo do qual eles fazem parte, liderados pelo capitão MacGun. Sapulha é tratado como um recruta por seus novos amigos e ele busca ser como Hazziel, a quem ele chama de Mestre. Sapulha é apaixonado por Kitsine, uma menina da turma B, mas como ela anda somente com Desportistas, ele não tenta aproximação. Também costuma ficar vermelho quando ela se aproxima. Sapulha cria um cachorro da raça Beagle que costuma fazer companhia a ele quando ele não está na aula, o nome do cachorro é Gummi.

Sapulha busca ser como Hazziel e pra isso estuda bastante pois acha que o estudo fará ele ficar legal como Hazziel e ser aceito por pessoas tão legais quanto às do grupo de MacGun. Ele possui estatura mediana pra uma criança de sete anos e tem cabelos castanhos claros, assim como seus olhos. Sua pele é branca e possui inúmeras sardas no rosto. Seu peso está equilibrado com sua altura, não sendo magro nem gordo. É um pouco desajeitado quando anda e costuma gostar bastante de Batata Frita.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com um personagem de 7 anos, o Personagem possuirá 50 pontos para distribuir

em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os atributos devem ser distribuídos de acordo com sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em iô-iô? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de seu jogo. Eles devem estar coerentes com as repostas do questionário, ou seja, com a história e personalidade elaborada no Passo 2.

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A Segunda coluna, **Valores Modificados** só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores. De qualquer forma, isto só será feito mais tarde. Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o valor de Teste, **multiplique o Atributo por QUATRO**.

Por ter se dedicado aos estudos, Sapulha não possui muita habilidade nos atributos físicos, sendo até um pouco desajeitado. Por isso, Kalil resolveu gastar mais pontos nos atributos mentais, principalmente inteligência e percepção.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
Força	04	04	16%
Constituição	05	05	20%
Destreza	07	07	28%
Agilidade	04	04	16%
Inteligência	10	10	40%
Força de Vontade	07	07	28%
Percepção	08	08	32%
Carisma	05	05	20%
TOTAL	50		

Passo 4: Kits

Kits são conjuntos de características que definem uma profissão, ou um grupo. Em **Alunos** os kits descritos correspondem às painéis de alunos, o grupo ao qual o personagem faz parte. Desta forma, o Personagem gasta uma quantidade de pontos de aprimoramentos e perícias iniciais e já começa o jogo com alguns privilégios, características e limitações de sua panela.

A escolha de kits não é obrigatória e o Mestre pode montar outros kits, se desejar, ou modificar os já existentes. Eles devem ser encarados como sugestões e evidentemente podem sofrer mudanças. Fica à escolha e decisão do Mestre o uso de kits, sua alteração ou proibição.

Kalil, o jogador que está criando o personagem Sapulha, resolveu comprar um kit pra Sapulha. Após analisar a história de Sapulha, ele viu que Sapulha se enquadra de forma perfeita na Panela CDF e por isso adquiriu o kit CDF, utilizando os pontos de aprimoramento e de perícias requisitado.

Passo 5: Aprimoramentos

A próxima etapa é colocar em regras um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. Novamente enfatiza-se que os Aprimoramentos comprados devam estar descritos na história e personalidade desenvolvida no questionário. Na maioria dos casos é mais fácil

escolher primeiro os aprimoramentos e só então usa-los para delinear a história e personalidade.

No caso de uma criança de sete anos, ele dispõe de 3 pontos de Aprimoramento (podendo chegar até a 6 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

Se o jogador resolver comprar um kit, o custo de aprimoramentos do kit deve ser subtraído dos pontos de aprimoramento do personagem, tendo apenas os pontos restantes para comprar os aprimoramentos desejados, desde que bem explicados na história do personagem.

Sapulba possui 3 Pontos de Aprimoramento. 1 ponto foi gasto na compra do kit CDF. A Família de Sapulba possui uma renda maior do que o normal por sustentar cinco filhos e ainda manter-se em condições de classe média. Por isso Kalil comprou o Aprimoramento Patrono 1, o que lhe dá uma mesada de R\$ 40,00 (1% de R\$ 4.000,00). Por ter amigos como o grupo de MacGun, ele comprou o Aprimoramento Contatos e Aliados 1. E, por ser tão desajeitado, ele resolveu comprar Aparência Inofensiva (aplicado também a crianças de sua idade) ao custo de 1 ponto. Totalizando 4 pontos no total, o que ultrapassa os 3 pontos normais. Para equilibrar-se novamente Kalil compra pra Sapulba o Aprimoramento Negativo Timidez, ao custo de 1 ponto negativo (-1).

Passo 6: Perícias

Perícias definem exatamente o que o Personagem conhece e sabe fazer. São compradas com pontos de perícia, ao custo de um ponto para cada ponto percentual. Em **Alunos** a quantidade de Pontos de Perícia depende da Inteligência e da Idade (para adultos, também se leva em conta o nível. Lembrando que níveis só são aplicados a maiores de 17 anos). Não adianta escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos. Além de dever estar na faixa de campanha definida pelo Mestre (idade máxima e idade mínima), você deve justificar a idade de seu Personagem perante o Mestre, de acordo com sua história.

A fórmula para calcular pontos de Perícia é:

Pontos de Perícia = (10 x Idade) + (5 x Inteligência)

Até um máximo de 500 pontos (recomendado).

Atenção: alguns aprimoramentos podem modificar a Inteligência e isso vai afetar a quantidade de pontos de perícia. Calcule os pontos DEPOIS de fazer ajustes nos atributos.

Sapulba possui 7 anos de Idade e 10 pontos em Inteligência. $(7 \times 10) + (5 \times 10) = (70) + (50) = 120$. Sapulba possui 120 Pontos de Perícia pra gastar. 80 pontos foram utilizados pra comprar o kit CDF, restando 40 pontos para distribuir.

Por Sapulba ter uma certa prática em fugir dos Pitt-boys, Kalil gasta 10 desses pontos no subgrupo Corrida da Perícia Esportes. Por sua amizade com o seu Gummi, ele resolve gastar 10 pontos no subgrupo Treinamento de Animais da Perícia Animais. Pelo hábito de responder todos os exercícios, Sapulba possui uma boa Redação, por isso Kalil gasta 10 pontos no subgrupo Redação da Perícia Artes. Com os 10 pontos finais, Kalil compra a Perícia Pesquisa, adquirida após inúmeras pesquisas de Sapulba na biblioteca.

Passo 7: Perícias de Combate

Assim como as Perícias Normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate corporal possuem DOIS valores: o valor de ataque e o valor de defesa. Todos os personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, onde DEX é o valor do atributo Destreza, podendo aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícia de combate incluem Artes Marciais (Karatê, Judô, Aikidô, Kung-fu, Jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.).

Salienta-se novamente que Perícias de Combate devem estar justificadas de forma clara na história de personagem, sendo aceitas somente com autorização do Mestre. Armas Brancas são extremamente restritas para crianças, por isso em **Alunos** essa perícia só é permitida com uma boa justificativa na história. Recomenda-se ao Mestre vetar este tipo de iniciativa porque crianças raramente conseguem ter acesso a um treinamento com esse tipo de arma.

Armas como estilingue, funda e tampistola não necessitam de dois valores, pois pode-se apenas atacar com essas armas.

Sapulba não possui nenhuma perícia de combate por sua história. O máximo que ele pode fazer é ter o valor de sua Destreza como valor de Ataque e Defesa numa briga. Ou seja, Briga 07/07.

Passo 8: PVs, IP

Pontos de vida é a energia vital que um Personagem possui. Quanto mais PVs um personagem possui, mais difícil é mata-lo. Um Personagem recupera 1 PV por descanso completo. Some seus valores de Força e Constituição e depois divida o resultado por 2, arredondado pra cima. Se o Personagem possuir algum aprimoramento que acrescente Pontos de Vida, acrescentes-os também.

IP é o Índice de Proteção de uma roupa ou armadura que um personagem esteja usando. O IP é definido pelo item que o personagem possui. Também deve-se salientar que os IPs do equipamento só protegem contra determinados tipos de dano. Um colete à prova de balas comum nunca vai proteger contra gases tóxicos.

Sapulba possui 4 pontos em Força e 5 pontos em Constituição. A soma dos dois resulta num resultado 9. 9 dividido por 2 (9/2) é igual a 4,5 que arredondado pra cima resulta em 5. Sapulba possui 5 Pontos de Vida. Como não utiliza jaquetas e roupas de couro mais grossas, ele não possui nenhum ajuste em IP.

Passo 9: Pontos Heróicos, de Magia, PSI, Espiritual, de Fé e Outros

Pontos Heróicos funcionam como um reforço aos Pontos de Vida do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. Pontos Heróicos são ganhos com a compra do Aprimoramento Pontos Heróicos. O aumento tradicional de Pontos Heróicos ocorre por nível. Em **Alunos** as crianças não possuem ganho de níveis, dessa forma elas só podem aumentar os Pontos Heróicos aumentando o nível do

Aprimoramento. Ou seja, se ele possui Pontos Heróicos 1, ele terá 1 Ponto Heróico e só terá mais quando gastar mais um Ponto de Aprimoramento em Pontos Heróicos, ficando com Pontos Heróicos 2 e ganhando mais um Ponto Heróico.

Os outros pontos descritos (Magia, PSI, Espiritual, de Fé e Outros) correspondem aos pontos de seus respectivos aprimoramentos. Como no caso dos Pontos Heróicos, só há um aumento desses pontos com o aumento do nível do Aprimoramento.

Sapulba não possui Pontos Heróicos como Aprimoramento, por isso também não possui nenhum Ponto Heróico. O mesmo vale para Pontos de Magia, de Fé e outros sobrenaturais.

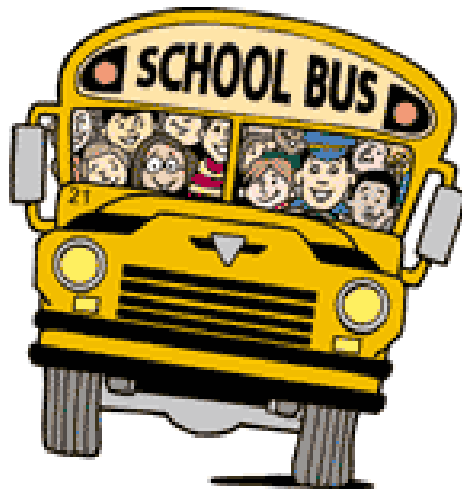
Passo 10: Material Escolar

As posses de um Aluno vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua panela, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Armas de Fogo são estritamente proibidas para crianças, assim como armas brancas. O Mestre não pode permitir que os personagens portem uma arma de fogo e o porte de armas brancas somente com uma boa, mas muito boa mesmo, explicação na história do personagem.

Sapulba usa o uniforme do Fórum. Camiseta, calça jeans e tênis. Ele leva uma mochila que contém seus livros, seu caderno, uma caixa de lápis de cor e um estojo com lápis grafite, borracha e apontador. Ele também costuma levar de um a dois reais no bolso secreto de sua calça, criado por Samurai, do grupo de MacGun, para evitar surrupio e extorsões por parte dos pitt-boys. Esse é todo o equipamento tradicional de Sapulba quando vai pra escola.

Toques Finais

Embora não esteja entre os passos básicos da construção de um personagem, recomenda-se ao jogador que tente fazer um desenho de seu personagem para que os seus companheiros de jogo e o mestre possuam uma noção materializada de sua aparência e seus trajes. Dessa forma você pode evitar que alguém tenha alguma idéia errônea de seu personagem. Alguns programas disponíveis gratuitamente na internet também permitem uma criação de desenhos de personagens, sendo recomendáveis caso você não possua uma boa destreza e pontos de perícia em Desenho. Caso você seja bom nisso poderá até mesmo tornar-se o desenhista oficial de seu grupo. Evandro Gregório, um dos artistas que trabalharam pra Daemon e hoje em dia desenha para uma empresa norte-americana de quadrinhos começou sua carreira desenhando os personagens de seus amigos.



Alunos

O sinal tocou indicando hora de entrar para as salas de aula, o número de alunos da Escola Fórum que passavam pelo portão de entrada aumentava consideravelmente. Tudo o que se via era um mar de alunos, de diversas idades, entrando na escola. O som das conversas entre os alunos tornava quase inaudível qualquer pensamento. O professor D'Zilla aproximou-se da portaria, onde estava Efreetales, um funcionário da Escola, que com um sorriso cumprimentou o professor.

- *Bom dia para você também cordial Efreet. O ciclo escolar se reinicia mais uma vez...*
- *É. Acabou-se a paz das férias. — respondeu Efreet voltando a sorrir de forma marota.*

Quando está matriculada em uma Escola a criança passa a ser conhecida como um estudante, ou simplesmente, Aluno. Todas as crianças dessa escola passam a serem classificadas pelo termo Aluno, embora sejam conhecidas pelos outros alunos como colegas, mas sempre havendo uma prioridade pelos nomes próprios. Cada Aluno têm como objetivo escolar, ou deveriam ter, ser aprovado por média na série que cursou naquele ano. Caso não consiga atingir a média exigida, ele terá de repetir o mesmo ano, vendo as mesmas matérias e com novos colegas, sem falar nos castigos que os pais aplicam pelo chamado relapso do Aluno.

Os alunos de uma escola são divididos em graus, séries e turmas. Os graus correspondem ao tipo de ensino existente para tais alunos, iniciando-se no 1º grau, geralmente o mais longo, e indo até o Pós-doutorado, o mais curto. As Séries são uma subdivisão dos Graus e, nelas, os alunos são divididos através dos graus de conhecimentos aplicados pela Escola. As Turmas são uma subdivisão das Séries e, nelas, os alunos são divididos para não lotarem as salas e seguindo o padrão adotado pelo órgão de ensino do país. No Brasil, o MEC, órgão nacional da Educação, restringe o número de alunos a 50 em uma mesma sala. Curiosamente, algumas escolas dividem os alunos de uma turma seguindo o rendimento delas nas avaliações. Dessa forma 75% dos alunos da Turma “A” sempre possuem um bom rendimento de 80% nas notas, a turma “B” já possui um rendimento médio de 70% nas notas e por aí vai. Essa é a divisão existente entre os alunos seguindo os critérios da burocracia escolar. Dessa forma, é comum se dirigir a um aluno pela série e turma dele, para identifica-lo. E, mesmo entre os alunos essa forma é utilizada.

Lennox mal conseguiu acreditar quando olhou para aquela garota, boquiaberto ele acompanhou a passagem dela. Notando o interesse do amigo, Arlequim apenas disse:

- *Sem chances, senhor Z. Ela é uma garota da 8ª série, jamais vai querer se envolver com um garoto da 6ª série.*
- *É o que veremos, Arlequim. — respondeu Lennox inserindo os tradicionais “Z” nas frases.*

As séries existentes normalmente em escolas de grande porte e tradição, até o 2º grau, e com as idades médias são apresentadas a seguir. Salientando que essa faixa etária não é uma regra fixa, havendo colégios que possuem essa faixa mais adiantada ou atrasada, principalmente dependendo da região onde se localiza a escola:

- Berçário – alunos com 01 a 02 anos de vida;
- Maternal – alunos com 03 a 05 anos;
- Jardim I – alunos com 04 a 06 anos;
- Jardim II – alunos com 05 a 07 anos;
- Pré-Escolar – alunos com 06 a 08 anos;
- 1ª Série – alunos com 07 a 09 anos;
- 2ª Série – alunos com 08 a 10 anos;
- 3ª Série – alunos com 09 a 11 anos;
- 4ª Série – alunos com 10 a 12 anos;
- 5ª Série – alunos com 11 a 13 anos;
- 6ª Série – alunos com 12 a 14 anos;
- 7ª Série – alunos com 13 a 15 anos;
- 8ª Série – alunos com 14 a 16 anos;
- 1º Ano – alunos com 15 a 17 anos;
- 2º Ano – alunos com 16 a 18 anos;
- 3º Ano – alunos com 17 a 19 anos.

Salientando que as idades são baseadas na faixa média apresentada pelos órgãos institucionais responsáveis pelas Escolas, podendo haver grandes variações por alta taxa de reprovação, iniciação mais cedo ou tardia na escola ou casos de superdotados.

Entre si, os alunos são divididos por sua forma de agir. Essas divisões são conhecidas como Painelas. Alunos de uma painela costumam possuir um tipo de comportamento predominante, mesmo que apresente características de outras painelas. Esse tipo de comportamento pode ter várias origens, sejam seus pais, sua forma de vida, seus irmãos ou seus amigos, mas de uma forma ou de outra sempre haverá um comportamento que se enquadra no comportamento padrão de uma painela. Embora seja comum que alunos de uma mesma painela andem juntos, ocorre de existirem grupos com diferentes membros de painelas. Muitas painelas costumam agir como um grupo, auxiliando os membros da mesma painela, se eles acharem que ele merece, mesmo que ande com membros de outras painelas. Mas, da mesma forma, membros da mesma painela podem entrar em rixas, querendo superar o seu rival no campo de atuação de sua painela. Tal situação não é incomum nas escolas.

As Painelas, resumidamente, são:

- Babosos – os famosos puxa-sacos, essa painela é conhecida por sua atitude de manipulação;
- Bagunceiros – os peraltas de uma escola, para um bagunceiro a vida é para ser divertida;
- Bandoleiros – os bandoleiros não respeitam nada em uma escola, causando depredações;
- Bruxos – estudiosos do ocultismo, costumam conhecer muita coisa sobre o sobrenatural;
- Capitães – os alunos líderes, os membros dessa painela costumam liderar grupos na escola;
- Casanovas – os alunos galanteadores, que não perdem uma chance de seduzir o sexo oposto;
- CDF's – alunos estudiosos, costumam ter o melhor rendimento nas notas escolares;

- Curupira – panela mais comum no interior, esses alunos possuem elos com a natureza;
- Desportistas – os atletas, para esses alunos os esportes são sua vida;
- Hobbiet's – artistas e jogadores, os membros dessa panela são apaixonados por um hobby;
- Isolados – eternos solitários, esses alunos mantêm-se distantes dos grupos sociais;
- Jedi – os membros dessa panela costumam sempre agir pela honra e justiça;
- Mauricinhos – os membros dessa panela tentam manter um alto padrão social em sua vida;
- McGuyver – panela dos inventores, esses alunos costumam ser bastante criativos;
- Mercadores – comerciantes natos, os membros dessa panela sempre estão negociando algo;
- Nerds – panela que envolve os hackers e os apaixonados pela ficção científica;
- Pastorinhos – os devotos de uma religião, esses alunos defendem e vivem suas crenças;
- Pitt-Boys – os brigões de uma escola, esses alunos vivem em uma eterna luta;
- Skisitos – os excêntricos, esses alunos mantêm-se fora dos padrões sociais estabelecidos.
- Zémoleza – os famosos preguiçosos, esses alunos são adeptos da vida tranquila e pacata;



As Painelas

Luka-chan olhou para aqueles alunos que desciam as escadas pelos corredores. No tempo dela, de aluna, não havia sido assim. Os alunos andavam em grupinhos e sempre havia um grupo que predominava ditando as regras na Escola. Mas na Escola do Fórum a coisa era diferente, a diversidade de “painelas”, como chamam os alunos, era muito maior e o número de cada membro a painela considerável, impedindo a dominação de uma painela e assim preconceito quanto aos que não são membros da mesma. As confusões eram bem mais diversificadas, não se saberia de onde ela partiria, nem uma fórmula padrão para combatê-la, e a professora Luka-chan sabia disso...

As Painelas, como já descrito anteriormente, são as divisões estabelecidas pelos alunos entre si, levando em conta seus hábitos e características pessoais. Muitas painelas são comuns em todas as escolas, enquanto algumas são encontradas raramente ou não são encontradas. Em algumas escolas, por fatores diversos, algumas painelas mantêm predomínio entre os alunos, sendo a grande maioria em relação às outras painelas. Dependendo da painela que mantém o predomínio, o dia-a-dia de uma escola pode possuir características bem incomuns, inclusive na forma de agir dos professores e dos funcionários. Não há um padrão no relacionamento entre as painelas, variando de situação para situação. Enquanto em algumas escolas, duas painelas podem ser grandes aliadas, em outra essas painelas são eternas rivais. E isso pode causar problemas para aqueles que mudam de colégio constantemente. A seguir são descritas as painelas com maior índice de existência em Escolas, isso não indica que todos os alunos devam pertencer a elas, pois ainda há estudos sobre novas painelas baseados em novos hábitos adquiridos com a utilização da tecnologia e mudança dos valores culturais da sociedade refletidos nas crianças.

As Painelas não são como sociedades, onde todos andam juntos. Há grupos formados somente por membros de uma painela, enquanto há outros grupos de alunos que não possuem mais do que um representante de uma painela. Os relacionamentos entre os membros de uma painela também podem variar, não sendo incomum haver rixas entre membros da mesma painela por diversas causas. Da mesma forma, há escolas onde alguns membros juntam suas painelas em uma espécie de grupo, um clube, onde os membros da painela poderão encontrar “proteção e apoio”, independente da painela de suas companhias. Ou clubes são fundados tendo como pré-requisito aos seus membros pertencerem a certa painela, mas essa estrutura não afetará de forma significativa toda uma painela, pois além de haver membros que não queiram se envolver com tal segmentação, geralmente esse clube só terá influência em uma ou duas escolas. Uma Painela é baseada acima de tudo numa forma de pensar, então não são como grupos ou clubes que determinam regras. Dessa forma, as painelas não são coisas fixas, podendo variar bastante em suas ações e relacionamentos, ficando a cargo do Mestre defini-las de forma significativa e rica para uma sessão de jogo.

Nos kits apresentados a seguir, são apresentados pré-requisitos para serem tidos como membros dessa painela, independente dos aprimoramentos e perícias que forem comprados pelo personagem. Dessa forma, se um jogador quiser um personagem que se enquadre bem em duas painelas, pode comprar o kit de uma e os pré-requisitos de outra, mesmo que muitas vezes isso seja impossível em termos de regras. Caso

não queira comprar os kits, basta preencher os pré-requisitos e poderá ser tido como membro da painela. Se um personagem possuir pré-requisitos para ser de duas ou mais painelas, cabe ao jogador definir qual a painela principal dele através da interpretação, possuindo o kit ou não. Essa flexibilidade é justificada pelo simples fato de muitos alunos terem um comportamento e atitudes que podem, teoricamente se enquadrar em mais de uma painela. Esse esquema também é utilizado porque muitas crianças costumam mudar de painela durante o decorrer de sua vida, ficando assim, mais fácil de abandonar uma painela e começar a fazer parte de outra, comprando apenas os pré-requisitos.

Exemplo:

Noiado era um Desportista, possuindo como esporte preferido o Judô. Com o passar do tempo, ele acabou simpatizando com os pitt-boys passando a andar com membros dessa painela. Simpatizando com a maneira de pensar e agir dos Pitt-boys, Noiado passou a adquirir tais comportamentos, deixando de lado hábitos desportistas como dedicação ao treino. Em termos de regras, seus pontos de perícia e o ponto de aprimoramento que ganhou com o passar dos anos foram gastos de forma a comprar os pré-requisitos da painela Pitt-boy.

Embora continue praticando judô, Noiado passou a envolver-se mais em brigas, deixando de lado o caráter passivo do desportista. Embora não tenha abandonado os treinos de judô, Noiado passou a dedicar-se menos ao treinamento, chegando a não participar de alguns eventos esportivos escolares. A emoção das competições perdeu o encanto para Noiado, o encanto agora estava nas brigas, na adrenalina de uma luta. Os pontos de perícia e aprimoramentos antigos indicam o treinamento que teve, impossíveis de serem apagados e saírem do zero. Uma das formas para tornar-se um Pitt-boy nato, para Noiado, é gastar os pontos de aprimoramento e perícias futuros nas perícias e aprimoramentos descritos no kit Pitt-boy. Mas isso não é obrigatório.



Babosos

Erikson entrou carregando o material do professor na sala de aula, com um sorriso indisfarçável. Após deixar o material em cima da mesa, ele dirigiu-se à sua carteira. Ao seu lado, uma garota de olhos claros e cabelos ruivos perguntou:

- *E então, Erikson?*
- *Consegui a informação, capitã. O professor fará um teste surpresa na sexta.*
- *Ótimo trabalho, Erikson. — falou a jovem começando a escrever um bilhete. Precisava avisar às meninas da KT.*

Os membros dessa panela também são conhecidos como Puxa-Sacos. Os babosos são pessoas com habilidades interpessoais muito grandes, conseguindo grandes favores dos outros através de várias artimanhas, sendo a mais famosa a bajulação. Um baboso é tido como um ator nato, mas ao invés de dedicar-se às artes cênicas, ele utiliza esse seu talento para conseguir favores e um bom prestígio no seu grupo. Muitos babosos são egoístas e mesquinhos, importando-se com poucos além de si mesmo, por isso essa panela é tida como repulsiva por muitos membros das outras panelas. Mas isso não indica que os babosos sejam desleais e que apunhalem àqueles que bajulam na primeira oportunidade, ao contrário, a grande maioria dos babosos costumam realmente admirar aqueles que bajulam, sendo capazes de sacrificar coisas por eles. Os babosos costumam bajular pessoas importantes, alguns porque acham que vão conseguir favores num futuro próximo, outros porque acham que essa pessoa não terá um ótimo desempenho sem seu auxílio. Um membro feminino dessa panela não possui um nome significativamente diferente, sendo conhecida apenas com a variante feminina: babosa.

Um Baboso, ao contrário do que possa parecer, é alguém sensato. Ele raramente entra em confusão e, às vezes, podem ser úteis ao seu grupo pela enorme rede de contatos que possui na Escola, seja entre os professores ou entre os alunos. O Baboso sabe que tais contatos podem vir a ser úteis um dia, por isso sempre tenta manter um bom relacionamento com eles, mesmo que isso seja mal-visto pelo seu grupo. Um Baboso acredita na premissa de que os fins justificam os meios, por isso muitos acreditam que os babosos não possuem orgulho próprio, já que vivem às ordens de alguém. Um Baboso costuma ter um bom raciocínio e graças à sua rede de contatos também costuma ter informações sobre qualquer segmento da Escola. Muitos Pitt-boys e bagunceiros já ficaram devendo favores a um baboso, por esse conseguir salva-los de uma punição maior. Esses babosos costumam bajular os maiores para conseguir novas informações, de forma que possa vendê-las aos alunos a um preço adequado. Há um ditado entre os alunos, que diz: “Um capitão é quem age, mas o baboso é quem pensa por ele”. Esse ditado reflete o fato de que muitos capitães ou membros de outras panelas podem e são influenciados pelas palavras de um Baboso.

Para ser um Baboso, antes de tudo deve-se possuir alguém a quem seguir, pode ser um professor, um aluno ou uma panela. Em termos de regras, é necessário possuir o aprimoramento Contatos e Aliados 1 e pontuação 10 no subgrupo Lábria da perícia Manipulação. O que diferencia um baboso de um seguidor de um líder, é o fato de que o baboso não se deixará influenciar pelas ações do seu líder. Ele não mudará sua personalidade, apesar de tudo. Continuará

pensando e agindo da mesma forma. Por isso costuma-se confundir muitos alunos que admiram e tentam “imitar” uma pessoa com um baboso, mas isso é falso. Outra característica é que esse líder pode mudar com o passar do tempo, independente do motivo. Muitos babosos costumam ser gananciosos (aprimoramento negativo Ganância) e serem calmos (aprimoramento Temperamento Calmo), mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir descreve um baboso que já o é há algum tempo:

Baboso

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 63 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Bom Senso 1, Contatos e Aliados 2.

Perícias: Artes (Atuação 15), Avaliação de Objetos 15, Escutar 20, Etiqueta 10, Furtividade 10, Manipulação (Lábria 20), Pesquisa 15.

Bagunceiros

O professor olhou angustiado para trás, como se buscasse ver alguma situação. Seu rosto estava tenso, angustiado. Mas Arlequim ainda estava lá, na primeira cadeira, sentado com um lápis na mão e sorrindo. Um sorriso sarcástico. Alguma ele estava aprontando e pelo jeito não ia ser coisa boa.

Aquilo estava acabando com o professor e Arlequim sabia disso. Era melhor do que pregar alguma peça tradicional no professor. Deixar o professor paranóico era muito, mas muito mais divertido do que ele havia pensado...

Os membros dessa panela acreditam terminantemente que a vida foi feita para ser aproveitada de forma divertida. Para um bagunceiro, a diversão é algo primordial. E, como uma escola não é nada divertida, os bagunceiros costumam tentar tornar sua escola divertida. O problema é que geralmente eles tentam torna-la divertida da forma como eles acham que ela deve ser e essa forma geralmente não está enquadrada nos padrões sociais impostos pelos professores e funcionários. Por isso, os Bagunceiros costumam ter sérios problemas com a direção da escola ou com seus professores, acarretando em punições como suspensão ou tarefas extras. Devido a essas punições, a maioria dos bagunceiros tenta agir de forma discreta para não serem pegos pelo professor. Isso leva muitos deles a sentarem-se no fundo da sala de aula, a famosa “cozinha”, onde as chances de não serem pegos costuma ser maior do que se estivessem em outra parte da sala de aula. Essa panela também costuma ser uma das mais unidas de uma escola, sendo muito comum os bagunceiros andarem entre si, planejando novas formas de tornar divertidas as aulas que terão. Não há uma mudança significativa no termo da panela para garotas dessa panela, para ela é utilizado somente o termo feminino: bagunceira.

Os Bagunceiros costumam agir de forma caótica, sendo imprevisíveis. O importante é que consigam divertir-se. Se um Bagunceiro acreditar que será divertido ficar quieto na sala de aula, despertando uma paranóia no professor, ele o fará. Se um Bagunceiro acreditar que será divertido aceitar um desafio imposto por outro bagunceiro, ele o fará. A única coisa relevante é que um Bagunceiro sempre tentará fazer suas coisas sem revelar-se como autor, exceto para seus amigos bagunceiros. A não ser que, revelar-se como autor, na hora, não vá trazer problemas como suspensão e causará uma diversão

maior do que a de ficar oculto. Dessa forma, muito pouco se espera de previsível, nas ações de um Bagunceiro. Essa busca por diversão de um bagunceiro costumam deixar alguns alunos e professores preocupados, porque alguns bagunceiros costumam tentar levar essa diversão além do normal, podendo causar problemas graves nas escolas e até acidentes sérios. Dessa forma existem duas facções na panela dos Bagunceiros: uma sensata, que sabe os limites de uma bagunça e uma insensata, que vai além desses limites, não se importando com as conseqüências danosas que pode causar. Muitas vezes o Bagunceiro é encurralado e, devido às experiências já passadas, muitos sabem métodos de fugir de tais cercos, sejam eles morais ou físicos. Assim, um Bagunceiro costuma ser bem versátil, possuindo sempre uma fama de escorregadios.

Para pertencer a essa panela, o instinto de diversão deve ser predominante no aluno, independente da natureza de suas ações. Em Termos de Regras é preciso possuir o aprimoramento Sortudo 1, o aprimoramento negativo Sarcasmo (-1) e pontuação 10 no subgrupo Atuação da perícia Arte e pontuação 10 no subgrupo Lábia da Perícia Manipulação. Ao contrário das outras panelas, que buscam seguir um estilo, o Bagunceiro mantém um padrão caótico em suas ações, predominando sempre a diversão. Muitos Bagunceiros costumam não resistir a desafios impostos por outros bagunceiros (aprimoramento negativo Viciado em Jogos, só que em vez de jogos o vício de um bagunceiro é um desafio), outros costumam possuir o hábito de fanfarrão (aprimoramento negativo Fanfarronice), mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir indica um Bagunceiro que já pratica de suas peraltices há algum tempo:

Bagunceiro

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 70 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Sortudo 2, Pontos Heróicos 2, Sarcasmo (-1).

Perícias: Briga 10/10, Arte (Atuação 15, Escapismo 10, Prestidigitação 15), Disfarce 10, Esquiva 15, Furtividade 10, Manipulação (Lábia 10).

Bandoleiros

Skady olhou para a jedi Keira, ela tinha bons argumentos. Ele não gostava mesmo do padrão imposto por aquela maldita sociedade, e usava toda sua força e energia para defender as causas que acreditava, não importa quantas perdas fossem necessária. Isso o tornava um bandoleiro, um verdadeiro anarquista radical para alguns. Mas o que estava em jogo era muito maior...

- *Tudo bem, eu e o meu grupo ajudaremos vocês. Dessa vez.*
- *Ótimo! Com seu bando e o bando do Expectrum, impediremos a interdição da Escola do Fórum! — falou Keira sorrindo. Precisava agora encontrar Leishmaniose.*

Os Bandoleiros são os alunos tidos como marginais ou vândalos. Essa panela é tida por muitos como encenqueiros ou pessoas de má índole, sendo temida por muitos alunos. Os Bandoleiros não costumam respeitar regras e leis, sejam dos alunos, sejam da escola ou até da sociedade. Um Bandoleiro faz sua própria lei, a seu bel-prazer. Costumam provocar brigas ou confusões em uma escola com as outras panelas. Um Bandoleiro sempre anda em grupos para que possa proteger-se mutuamente, eles detestam os padrões impostos pela sociedade

e acham que a melhor forma de eliminar tal problema é se opondo de forma radical a ela. Para isso, os Bandoleiros utilizam-se de tintas de spray, bastões ou qualquer outra coisa para que possam depredar e manifestar sua raiva interior. Não é incomum que membros dessa panela cometam crimes, tudo o que puder fazer para demonstrar sua insatisfação com a vida, pode e deve ser feito, independente de ser algo antiético ou sem moral. Para um Bandoleiro, nada importa. Muitos Bandoleiros acabam sendo expulsos com frequência do colégio, ou são reprovados, infinitas vezes, quando não podem ser expulsos. Por mais incrível que possa parecer, entre os bandoleiros há um número razoável de garotas. Para elas a variante bandoleira é utilizada para designação.

Muitos Bandoleiros costumam utilizar-se de coisas ilegais como bebidas, cigarros e até drogas, mas o importante é que sempre tentem provocar reações adversas daqueles que possuem autoridade na área onde atuam, sejam os líderes de sala, os professores, os diretores e até a polícia. Para um bandoleiro o tamanho da confusão não importa, o importante é que ela consiga atrapalhar a vida daqueles que tentam viver de acordo com os padrões sociais. Muitos afirmam que os bandoleiros possuem uma visão distorcida dos ideais das outras panelas, tentando aplica-las da forma que melhor acharem. Com suas atitudes um Bandoleiro tenta impor seu respeito e quanto maior um mito de perigoso entre os outros alunos, melhor para ele. Ele sempre tenta mostrar que foi o autor do que cometeu, mesmo que somente alguns poucos possam reconhecer sua “assinatura”. Os Bandoleiros estão sempre fichados nos arquivos de uma Escola, sendo vigiados de forma cerrada e constante. Perto dos Bandoleiros, os “encenqueiros” de outras panelas são CDF’s. Embora poucos, alguns bandoleiros costumam agir de tal forma por causas tidas como justas, como demonstrar revolta contra uma má direção na escola ou contra o domínio de um grupo ou classe social. Tais Bandoleiros utilizam-se da depredação como sua arma contra coisas que ele seja contra.

Para pertencer à panela dos Bandoleiros, o aluno deve possuir uma forte tendência à rebeldia agressiva, sempre causando confusões maiores do que as causadas por outras panelas, como a dos pitt-boys e a dos bagunceiros. Em Termos de Regras, o aluno deve possuir o Aprimoramento Forças Militares 1, o aprimoramento negativo Má Fama (-1) e o valor 10/10 na perícia Briga e 10 em uma Sobrevivência. Alguns Bandoleiros possuem hábitos repulsivos (aprimoramento negativo Hábitos Detestáveis) e alguns são bastante violentos (aprimoramento negativo Sanguinário), mas isso não é regra fixa. Os Bandoleiros sempre estão no topo das listas negras da diretoria da Escola esperando por uma oportunidade de livrar-se desses alunos que só acarretam em problemas em uma Escola. O kit apresentado a seguir indica um Bandoleiro com prática no que faz:

Recomendados apenas como NPC’s

Bandoleiro

Custo: 3 pontos de Aprimoramento e 86 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Coragem 2, Forças Militares 2, Pontos Heróicos 1, Resistência à Dor 3, Fúria (-2), Má Fama (-1).

Perícias: Briga 15/15, Arma Branca (escolha uma entre faca, canivete, bastão e clava 10/0), Armadilha 10, Arrombamento 10, Camuflagem 10, Escapismo 15, Furtar 10, Furtividade 10, Manipulação (Manha 15), Sobrevivência (Escolha uma 10).

Bruxos

Mago Hirus retornou ao local do incidente. Estavam no meio de uma aula quando a televisão explodiu. Ninguém saiu ferido, mas ele sentia que aquilo não fora por acaso. Havia algo por trás daquilo. Aproximando-se da televisão, ele viu uma pequena mancha rubra. Passando o dedo, pôde sentir o cheiro de enxofre. Uma estranha marca na área de queimado da estante cessou-lhe as dívidas:

— *Laminaks... Com um toque gremlin.*

Mago Hirus saiu da sala, aquilo era mais sério do que pensara. Ia precisar de uma grande ajuda e ninguém era maior especialista no assunto, em toda escola, que o Kthulbu. Ele saberia o que fazer...

Os Bruxos são aqueles alunos que conhecem um pouco mais do que o revelado na sociedade mundana. Por alguma influência existente em sua vida, os bruxos conhecem mais profundamente assuntos místicos. Essa é uma das painéis mais raras na grande maioria das escolas. Embora sejam denominados Bruxos, a grande maioria não pertence à religião wicca e nem sabe lançar magias. Ao contrário, muitos deles costumam apenas investigar o misticismo de forma geral, para conseguirem entender como funciona o mundo sob um ponto de vista diferente do tradicional. Devido a tais conhecimentos, muitos Bruxos costumam conhecer bastante sobre lendas e histórias místicas, de forma a saberem reagir quando confrontam-se com situações que envolvam o sobrenatural. Mesmo raras, não é incomum que alunos se envolvam com tais seres, conscientes ou não disso. Se isso ocorrer, um Bruxo pode ser uma das poucas soluções de resolver esse problema. É fato que a maioria dos membros dessa painél são do sexo feminino, pois é mais comum encontrar-se garotas lendo tarô e consultando astrologia do que os garotos em si, mas isso não descarta os membros masculinos dessa painél. Para os membros femininos, é utilizado o termo Bruxa.

Além de serem raros, os Bruxos tendem a manter um certo isolamento em relação à grande maioria dos alunos, pois possuem um certo estigma social, sendo alvos de preconceitos e idéias errôneas sobre os membros de tal painél, disseminados muitas vezes pela falta de conhecimento ou cultura da sociedade mundana. Os Bruxos não são temidos como os Bandoleiros, mas são evitados. O bruxo também não se preocupa muito em tentar mesclar-se ao padrão social, pois para saber um pouco da verdade, ele não pretende enquadrar-se no xadrez jogado pelos que manipulam a sociedade. Os Bruxos possuem conhecimento sobre propriedades míticas de determinados materiais, como plantas e metais e alguns valem-se de técnicas místicas para conseguirem determinadas respostas. Alguns bruxos costumam utilizar-se dessas informações que possuem para benefício próprio, seja tal atitude ética ou não. Embora sejam poucos, esses costumam realizar simpatias e rituais para prejudicar aqueles que lhe oprimem ou forçar as pessoas a fazerem o que ele quer. Mas tal postura é combatida pela grande maioria dos bruxos, pois para eles o mundo já está muito ruim da forma que é, não precisando deles para piora-lo. Essa outra facção costuma utilizar seus conhecimentos de maneira ética, para evitar que alguém, que não mereça, seja prejudicado e que o equilíbrio não seja quebrado.

Para pertencer a essa painél, é necessário apenas que o aluno tenha interesse em assuntos sobrenaturais de forma que

estudem e pesquisem sobre o assunto. Em Termos de Regras é preciso haver mais de 30 pontos divididos em subgrupos da Perícia Ciências Proibidas. Alguns Bruxos costumam manipular poderes arcanos (aprimoramento Poderes Mágicos) ou possuir algum item mágico (aprimoramento Item Mágico), mas isso não é regra fixa. Alguns Bruxos tornam-se caçadores de seres sobrenaturais (aprimoramento Caçador), tentando eliminar criaturas que estejam prejudicando a sociedade. Já outros tentam aliar-se a eles, visando obter mais conhecimento ou poder (aprimoramento Tutor). Independente de qual motivação o bruxo possui, ele sempre tem conhecimentos sobre o sobrenatural e, de uma forma ou de outra, pode acabar se envolvendo em situações onde podem aplicar seus conhecimentos, seja conseguindo itens mágicos ou ativando itens mágicos que não deveriam ser ativados. Também é comum ele ver, em uma situação tida como normal pelos leigos, traços sobrenaturais. O kit apresentado a seguir apresenta um bruxo que já tem experiência nessa painél:

Bruxo

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 80 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Conhecimento Arcano 2, Detectar Magia 2, Estigma Social (-1).

Perícias: Ciências (Filosofia 10, Herbalismo 15, Religião 10), Ciências Proibidas (Alquimia 15, Astrologia 10, Rituais 15, Escolha uma 10), Manipulação (Empatia 10, Impressionar 10), Pesquisa 15.

Capitães

Então a situação era mais grave do que MacGun pensara, ele precisava agir o mais rápido que podia. Mobilizara todo o seu grupo de forma a quando o “ataque” ocorresse, pudessem reagir de forma precisa e que ninguém saísse machucado. Como Capitão, seus amigos esperavam que ele soubesse o que fazer e confiavam nele. Ele não podia faltar com essa responsabilidade. Pois dessa vez suas estratégias nunca foram tão importantes, delas não dependia somente o seu grupo, mas toda a Escola. E MacGun sabia disso. Olhando para Dromar que acabava de chegar com um pacote, disse:

— *Certo, Dromar. Preciso que entregue essa caixa ao Yetbaal.*

Essa painél é composta pelos líderes de grupos, alunos com uma personalidade capaz de liderar grupos. Os grupos onde atuam os capitães variam em sua natureza ou sua atuação, muitos capitães aparecem entre membros de outras painéis. O exemplo mais comum de um capitão é um líder de sala, ou presidente do Grêmio Estudantil. Líderes de Torcida e capitães nos esportes também representam exemplos clássicos de membros da painél Capitão. Os membros dessa painél possuem uma característica peculiar de não andarem em grupos compostos somente de capitães, embora seja comum alguns capitães se reunirem para discutirem situações e problemas na Escola. Eles são tidos como os políticos da escola, pois geralmente utilizam-se de acordos entre si para tomarem decisões que influenciarão os alunos, independente das painéis. Capitães declaradamente líderes de sala são geralmente convocados pelos professores ou coordenadores para repassarem informações à turma ou conseguirem informações sobre determinado aluno da sala do capitão. Os capitães possuem uma tendência própria à liderança, e geralmente acabam se envolvendo nas tramas políticas da Escola, mesmo

que não desejem. As garotas membros dessa panela são denominadas capitãs.

Os capitães costumam manter sempre um bom relacionamento com as outras panelas, independente dos motivos dele. Pois quanto maior sua rede de aliados e contatos, maior será sua influência dentro da escola. E influência é algo muito importante para que possam alcançar seus objetivos. Os objetivos de um capitão podem acarretar em boas coisas para os alunos, como ampliação dos recursos disponíveis, uma nova quadra ou lanches mais baratos, mas também podem implicar em mais problemas, como cobrar mais caro pelo valor da camisa visando uma porcentagem, adulterar informações sobre alguns alunos podendo vir a prejudicá-lo. Dessa forma os capitães estão sempre atuantes em uma escola, realizando o papel burocrático geralmente realizado na sociedade adulta pelos políticos. Isso torna a panela dos capitães mal vistas por muitos, pois sempre há a imagem de corrupção rondando os líderes. Em algumas Escolas quando dois capitães entram em rixa, é muito comum haver envolvimento de membros das panelas, dependendo da influência dos capitães, toda a escola pode ficar dividida em dois segmentos rivais que confrontam-se entre si em seus campos de atuação, enquanto os capitães apenas tentam derrubar o rival utilizando-se de estratégias e das outras panelas. É comum que quando dois capitães entram em rixa, os skisitos dizerem que “Teve início o jogo de xadrez”, devido ao grau de manipulação dos membros dessa panela.

Para ser tido como um capitão, o aluno deve possuir habilidades e vontade de envolver-se com a política, liderando grupos. Em termos de regras, o aluno deve possuir o aprimoramento Influência 1 e o aprimoramento Controle de Multidões, o valor 10 no subgrupo Liderança da perícia Manipulação e valor 10 no subgrupo Barganha da perícia Negociação. Alguns capitães possuem um grupo que anda com ele, geralmente composto por um baboso e alguns pitt-boys (aprimoramento Forças Militares), outros costumam ser gananciosos (aprimoramento negativo Ganância) e alguns possuem códigos de honras (aprimoramento negativo Código de Honra) que influenciarão em suas atitudes, mas isso não é regra fixa. Devendo-se salientar que embora sejam bons no campo político, a maioria dos capitães atua em campo e não só estrategicamente, como gerais. O kit apresentado a seguir representa um capitão com experiência na sua panela:

Capitão

Custo: 2 pontos de Aprimoramento e 76 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Controle de Multidões 2, Forças Militares 1, Influência 1.

Perícias: Artes (Atuação 20), Ciências (Direito 10), Etiqueta 15, Manipulação (Impressionar 10, Lâbia 20, Liderança 20), Negociação (Barganha 10, Marketing 10).

Casanovas

Dent apenas observou a garota passar, ela era fantástica. Deveria ser novata, já que uma beldade como ela raramente passaria por olhos treinados como os dele. Com um rápido raciocínio Dent aproximou-se da garota e, fingindo tropeçar, esbarrou na garota derrubando o lanche dela no chão. A garota ficou sem reação, surpresa. Ótimo! Não era uma garota esquentada...

— *Desculpe-me, sou um desajeitado. Permita-me que eu lhe pague um lanche para desculpar-me.*

Visivelmente desconcertada, a garota consentiu. Dent sorriu discretamente. Ia ser fácil...

Os Casanovas são aqueles alunos galantes, que não perdem uma oportunidade para seduzir um aluno do sexo oposto. Para um casanova o desafio de uma conquista sempre é o mais prazeroso de todos. Eles costumam apaixonar-se com muita facilidade, e desapegar-se também, o que lhes acarreta títulos como galinhas, mulhereiros e piranhas. Muitos alegam que o maior objetivo de um casanova é encontrar o seu par ideal, mas a forma utilizada por eles para buscarem esse par ideal é tentando na prática. Essa panela é mais comum entre os alunos de idade mais avançada, já na adolescência e são muito raros entre os alunos mais novos. Alguns casanovas costumam agir em total sigilo, sendo conhecidos popularmente como mineirinho ou come-quieto, e poucos sabem sobre as conquistas desse casanova. Já outros vangloriam-se abertamente de suas conquistas, o que pode prejudicar-lhe investidas nos alunos do sexo oposto mais próximos, que o conhecem. Embora possa não parecer, muitos casanovas costumam ser sinceros em seus sentimentos, mas a paixão dos membros dessa panela costuma durar, no máximo, uma semana. Alguns casanovas mantêm um parceiro fixo, mas não abandonam as conquistas em si o que pode acarretar em grandes confusões quando descoberto. Garotas dessa panela também são designadas Casanovas. Pejorativamente, os membros dessa panela são designados também como Incubbi e Sucubbi.

Os casanovas tentam manter-se à parte do funcionamento da Escola. Para eles a conquista e aventuras amorosas são o que importam. Os casanovas possuem bom relacionamento, geralmente, com todas as panelas, podendo inserir em qualquer grupo que não tenha um componente com quem tenha rixa. Não é incomum um casanova possuir rixas em uma Escola, alunos cujos parceiros foram seduzidos por um casanova costumam querer tirar satisfações com os mesmos, muitas vezes de forma violenta. E isso exige do casanova um grande jogo de cintura e de fuga. Alguns casanovas, principalmente as do sexo feminino, costumam utilizar-se de seu charme e poder de sedução para conseguir grandes favores de pessoas influentes de outras panelas. Visando manter uma boa atuação, alguns casanovas costumam alimentar-se de comidas tidas como saudáveis e irem em academias de musculação para manter a forma, além de vestirem roupas de alta marca. Tudo é válido para uma conquista. Alguns casanovas costumam ter como desafio maior a conquista de pessoas que estejam comprometidas com outras ou cujos amigos estejam flertando, dessa forma não respeitando o sentimento alheio de outrem e sua amizade. Mas, essa postura costuma ser evitada pela maioria dos casanovas, pois é tal atitude que causa a má fama da panela. Nesse pensamento, pessoas comprometidas e de amigos devem ser respeitadas como se fossem do mesmo sexo.

Para ser tido como um Casanova, um aluno deve possuir uma certa compulsão e prática na conquista de pessoas do sexo oposto. Em termos de Regras, é preciso o aprimoramento negativo Galante, o aprimoramento positivo Sedutor e um valor de 15 no subgrupo Sedução da Perícia Manipulação. Alguns casanovas costumam ser gargantas quanto às suas conquistas, relatando tudo (aprimoramento negativo Fanfarronice) e alguns casanovas do sexo masculino costumam ter um código de honra relativo à proteção das alunas do sexo

feminino (Código de Honra dos Cavalheiros), mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir apresenta um Casanova com experiência na prática da conquista:

Casanova

Custo: 2 pontos de Aprimoramento e 73 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Inocência 1, Pontos Heróicos 1, Sedutor 1, Sortudo 2, Galante (-1).

Perícias: Artes (Atuação 15, Escapismo 10), Esquiva 10, Etiqueta 15, Manipulação (Empatia 10, Impressionar 15, Lábria 15, Sedução 20).

CDF's

Todos os alunos presentes na sala estavam bastante ansiosos, revisavam textos e tentavam trocar informações entre si. Haziel apenas olhava pela janela, com uma tranquilidade e calma muito pouco comum. Fora ele, somente alguns poucos alunos também estavam tranquilos. Podia-se contar o número nos dedos das mãos. A porta da sala abriu-se e o professor Telles entrou na sala. Trazia uma pasta e um maço de papéis na mão. Com um sorriso, ele disse:

— *Muito bem, alunos. Sentem-se em seus lugares. A prova vai começar em três minutos.*

Os CDF's são os mais estudiosos alunos de uma escola. Eles costumam dedicar parte de seu tempo aos estudos, possuindo dessa forma um alto rendimento nas notas. São os meninos de ouro dos professores, possuindo uma certa influência na Escola. Um CDF costuma ser recatado em relação a membros de outras panelas, agindo solitariamente ou com outros CDF's, pois ocorre de não ser compreendido por outros alunos, seja por causa de seu linguajar ou por causa de seus costumes. Por serem os meninos de ouro dos professores, muitos CDF's são oprimidos por outros alunos, principalmente por aqueles que possuem raiva quanto a alguns professores. Como não podem fazer muita coisa quanto ao professor, tais alunos direcionam suas raivas aos protegidos dos professores, os CDF's, mesmo que eles não possuam vínculos com tais professores. Muitos tornam-se CDF's por pressão dos pais que acreditam que um filho perfeito é um filho estudioso. Alguns outros têm como objetivo uma vaga na universidade, de onde pretendem sair para uma profissão mais alto nível. Planejam um futuro em longo prazo. O termo CDF é utilizado tanto para os garotos quanto para as garotas, não havendo uma variação.

Os CDF's costumam ser encontrados, geralmente, nas bibliotecas da Escola, lendo livros durante o recreio ou conversando com outros CDF's e professores sobre assuntos das matérias. Os CDF's são procurados pelos outros alunos em situações como trabalhos em grupo, ou para estudos antes da prova e até mesmo durante a prova para pegar cola. Alguns CDF's não passam cola, como resposta das opressões realizadas por outros alunos. É fato que grande parte dos CDF's não sabem o que fazer com o conhecimento que possuem, não sabendo coloca-los em prática no dia a dia. Mas, os que o sabem fazer conseguem compreender um pouco mais do mundo em si, conseguindo realizar conclusões e análises que poderão vir a ser úteis quando universitários ou trabalhadores. De certa forma, os CDF's são os mais inteirados com a Escola, pois como possuem um grande conhecimento, conseguem compreender um pouco da sociedade, embora do lado mais mundano dela. E, assim, eles conseguem ter um raciocínio

lógico o suficiente para saber como agir de forma sensata em determinadas situações. Os CDF's que conseguem manter uma vida social ativa são geralmente admirados pelos alunos que estão ao seu redor.

Para ser um CDF, é preciso que o Aluno devotes-se aos estudos, não somente de uma matéria, mas de todas, tendo um rendimento bom em suas notas. Em termos de regras, é preciso ter pontuação mínima 10 em todos os subgrupos História, Matemática, Geografia, Física, Química, Literatura, Botânica e Zoologia, todos da perícia Ciências. Alguns CDF's possuem uma aptidão natural para os cálculos (aprimoramentos Talento Matemático e Senso Numérico) e muitos possuem uma visão científica do mundo, tornando-se cético quanto a coisas sobrenaturais (aprimoramento negativo Cético) ou se retraem por não terem uma vida social ativa (aprimoramento negativo Timidez), já outros possuem uma grande capacidade mental (aprimoramento Genialidade), mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir apresenta um CDF com um bom tempo de estudo em sua vida e até um pouco de utilização de seus conhecimentos na prática:

CDF

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 80 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Concentração 2, Improvisador 1.

Perícias: Ciência (História 15, Matemática 15, Geografia 15, Física 10, Química 10, Literatura 10, Botânica 10, Zoologia 10), Idiomas (Inglês 10), Pesquisa 15.

Curupiras

O cão avançara de forma significativa sobre Arlequim, que recuou, como seria a reação de qualquer um, perante o pitt-bull. Sem muitas opções, Arlequim subiu numa árvore. O pitt-bull começou a saltar, e estava conseguindo alcançar altura suficiente para alcançar Arlequim.

— *Por que tanto medo?*

Arlequim mal acreditou quando viu um pouco mais acima, nos galhos da árvore, uma garota vestida com um macacão verde. Sem hesitar, a garota saltou em direção ao chão. De cima da árvore, Arlequim espantou-se quando a garota começou a acariciar o cachorro como se fosse um gatinho.

Os curupiras são aqueles alunos com fortes ligações com a natureza, essa panela é muito mais comum em cidades do interior. Um curupira possui uma grande manha de sobrevivência na natureza, possuindo elos com os animais e conhecimento sobre a natureza. Um curupira domina conhecimentos que envolvam a flora e a fauna de uma forma geral. Os curupiras que vivem na cidade grande, geralmente vieram do interior ou seus responsáveis atuam em trabalhos que envolvam o campo natural e ecológico. Seus conhecimentos são bastante úteis nas áreas naturais, pois esse é o ambiente ao qual estão acostumados. Por isso os Curupiras sentem-se deslocados em cidades grandes, procurando parques e bosques para passarem seu tempo livre. Muitos Curupiras costumam possuir animais de estimação, que os acompanham quando podem. Costumam vestir-se com roupas tidas como démodé, e possuir hábitos um pouco estranhos para pessoas da cidade. Um curupira consegue identificar traços de animais ou plantas em muitos locais, de forma a também identificar determinadas substâncias feitas por tais ingredientes, como venenos. O termo

curupira designa tanto os membros masculinos quanto aos femininos dessa panela.

Já que são raros em escolas de cidade grande, os curupiras costumam andar em grupos bastante diversificados, para que não se sintam tão deslocados. Alguns agem de forma solitária, como os Isolados, mas mantendo ainda algum vínculo com alguns membros de outras painelas. Muitas vezes, os curupiras se oferecem para projetos incentivados pela escola envolvendo o cultivo de plantas ou tratamento de animais, não sendo incomum ver o curupira auxiliando nos trabalhos de jardinagem de uma escola. Como defensores da vida natural, um curupira abona acima de tudo qualquer mau trato a uma planta ou a um animal. Um curupira tradicional é reconhecido também pela sua alegria de viver, como estão intimamente ligados à natureza, somente uma situação muito agressiva em seus valores costuma desanima-lo, mas esse desânimo é passageiro. Outros curupiras também se tornam calados e emburrados, mas sempre com um ar contemplativo, como se estivessem o tempo todo pensando sobre a relação tradicional dos elementos e da natureza. Muitos curupiras da cidade são afiliados a órgãos de proteção ambiental, como o Greenpeace e a WWF. Outros curupiras possuem um pensamento mais distorcido de proteção, pois visam destruir tudo aquilo que não seja biodegradável. Tais curupiras, embora poucos, são conhecidos vulgarmente como Terroristas Ecológicos. Eles costumam depredar e agredir de forma explícita tudo o que causar um grande estrago ecológico, na concepção dele. Se o colégio não estiver realizando reciclagem e utilizando aparelhos que não sejam biodegradáveis, podem ter algum problema com esses curupiras.

Para pertencer a essa panela o aluno deve possuir uma grande aptidão ou gosto para lidar com a natureza. Em termos de Regras, é preciso possuir o aprimoramento Empatia com Animais e possuir valores 10 nos subgrupos Botânica, Zoologia e Ecologia da perícia Ciências. Alguns curupiras são defensores ávidos da natureza, agindo a um grande extremo (aprimoramento negativo Fanático), enquanto outros costumam tentar respeitar a toda a vida, não entrando em confusões (aprimoramento negativo Pacifista), outros possuem hábitos uns tanto incomuns que podem causar-lhe confusões na cidade grande (aprimoramento negativo Hábitos Detestáveis) mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir representa um curupira com fortes laços com a natureza:

Curupira

Custo: 2 pontos de Aprimoramento e 86 pontos de Perícia.

Aprimoramentos: Empatia com Animais 1, Familiar 1, Sentidos Aguçados 3 (Olfato, Audição e Visão), Código de Honra do Caçador (-1).

Perícias: Animais (Treinamento 10, Doma 10, Veterinária 10), Ciências (Agricultura 10, Botânica 15, Ecologia 20, Herbalismo 10, Zoologia 15), Furtividade 10, Rastreo (escolha um ambiente 10), Sobrevivência (escolha um ambiente 10).

Desportistas

De cima da ladeira, Snake pôde contemplar o trajeto. Ao seu lado, os outros três competidores. O desafio era descer a maior ladeira da cidade, com um skate, sem proteção. Não havia o que pensar, era loucura sim, mas isso não importava. Só a adrenalina da emoção já valeria a pena. O lenço foi solto, era o sinal de partida. Todos os competidores, com um pé

no asfalto, impulsionaram o skate à frente. Velocidade não seria o vital nessa corrida, mas sim agilidade. E isso, Snake sabia que tinha, só tinha que torcer para que tivesse mais do que os outros ou pelo menos suficiente para sobreviver.

Essa panela é composta por alunos esportistas, independente da natureza de tal esporte. Todos os membros de uma panela podem praticar ou gostar de um esporte, mas os Desportistas são aqueles que vivem por esse esporte e que não conseguem ficar sem ele, nem imaginarem-se como seria sua vida. A adrenalina e a emoção existentes na prática do esporte é o bastante para dar sentido à sua vida. Se seus problemas e desentendimentos puderem ser resolvidos através de uma competição esportiva, o Desportista fará de tudo para que tal medida seja adotada como solucionador de problemas. Entre os esportes mais praticados pelos Desportistas estão o futebol, o vôlei, a natação, o basquete, o atletismo e as artes marciais, quando não há um curso cedido pela escola, eles se matriculam em academias particulares de tais esportes para poderem continuar praticando-os. Outros Desportistas, menos abonados costumam praticar seus esportes na rua, como os skatistas e os bikers, ou em campo livre como escaladores e surfistas. Não é incomum um Desportista possuir uma ou duas cicatrizes devido à prática de seu esporte e muitos conseguem até um renome na escola participando e ganhando campeonatos escolares e até entre escolas. O termo Desportista é utilizado tanto para designar membros masculinos ou femininos dessa panela.

Os Desportistas costumam ser tidos como verdadeiros viciados em esportes pelas outras painelas, não são mal vistos no geral, embora alguns membros adquiram certa arrogância após conseguir certo renome em uma escola. Geralmente muitos Desportistas são favorecidos nos estudos por professores que consideram que seu bom desempenho no esporte pode justificar um mau desempenho nos estudos. Não é incomum o próprio professor de educação física pedir apoio a professores cuja matéria alguns Desportistas estejam tendo problemas. Muitas escolas oferecem bolsas para os melhores Desportistas, visando conseguir fazer uma boa promoção de sua escola no campo esportivo. Grupos compostos somente de Desportistas geralmente estão nos ginásios durante o recreio, fazendo aquilo que gostam mais: jogando. Há um outro grupo de Desportistas que não costumam praticar esportes tão famosos na Escola como Rapel, Surfe, Skate, Ciclismo, Kart. Mesmo que não sejam bajulados pelos professores, esses alunos são Desportistas, desde que tenham como sua vida esse esporte, sempre tentando participar de competições ou praticá-lo ao máximo. Assuntos discutidos por Desportistas englobam jogos e esportes pela televisão ou relatos de torneios. Os Desportistas costumam possuir um bom relacionamento com as outras painelas no âmbito geral, embora alguns Desportistas quando conseguem renome entre os alunos da escola por causa de suas habilidades atléticas costumem isolar-se um pouco ou tornar-se arrogantes.

Para fazer parte da panela dos Desportistas é necessário antes de tudo um amor profundo pelos esportes, além de uma dedicação quase que exclusiva aos esportes, o que lhes rende uma boa saúde. Em termos de regras, é preciso possuir pelo menos uma perícia de esporte com pontuação 20, uma segunda perícia de esportes com pontuação 10. Alguns Desportistas apresentam uma aptidão para o esporte

(aprimoramento Talento) e um treinador fixo (aprimoramento Tutor 1), mas isso não é regra fixa. O que diferencia um verdadeiro desportista de um outro aluno que pratique esporte é o fato deles dedicarem-se aos esportes de tal forma que sempre passam seu tempo livre treinando e participando de competições que estejam ao seu alcance. O kit apresentado a seguir demonstra um membro da panela com algum tempo de experiência:

Desportista

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 63 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Saúde de Ferro 1, Pontos Heróicos 2.

Perícias: Briga 10/10, Esporte (escolha um 20, escolha um 10), Esquiva 15, Etiqueta 10, Manipulação (Impressionar 10), Medicina (Primeiros Socorros 10).

Hobbiet's

Blandine pegou seu lápis e começou a escrever mais um conto, estava inspirado depois que soubera do que houve no balcão dos Bandoleiros. "Os bardos precisam cantar isso", pensava. Com um grande domínio, as palavras fluíam de sua mente para o papel em branco. Mal notou quando Sil se aproximou com um punhado de folhas na mão.

— Blandine. — falou Sil.

— Lady Sil, o que traz de novas? — perguntou Blandine sorrindo.

— Queria que desse uma olhada no conto que escrevi...

Os Hobbiet's são os aficionados por um hobby. Podem ser jogadores de videogame, RPG, cards, ou atores, cantores, músicos, poetas, escritores, colecionadores, etc.. Muitos dos nerds se enquadram nessa panela, pois nela estão os fãs de ficção científica e séries como Star Trek e Star Wars. Os hobbiet's são muito diversificados, mas você pode reconhecê-los pelo fato de que na maioria das suas conversas ele vai tentar inserir o seu hobby ou levar o assunto para o mesmo. Aquela garotinha que conversa de novelas, não perdendo um episódio, até os fãs de quadrinhos que compram devotadamente todas as edições serão hobbiet's se eles forem apaixonados por esse assunto. Entre os hobbiet's também se enquadram os aficionados por arte clássica, como instrumentos musicais, canto, pintura, poesias, livros, etc.. Essa é uma das painéis com maior número de facções e talvez a mais unida de todas. Alguns hobbiet's possuem hobbies que podem ser enquadrados entre ciências que designam uma profissão em si, como astronomia, biologia e até medicina, mas você pode identificá-los pelo simples fato de tudo o que falarem relacionarem ao seu hobby, seu assunto. Os hobbiet's costumam interagir entre si pois muitos hobbies possuem muita coisa em comum, independente de sua natureza. Um jogador de RPG, por exemplo, entende um pouco de escrita e de dramaturgia, assuntos de hobbiet's escritores e atores. O termo hobbiet's designa tanto os membros masculinos quanto os femininos.

Essa é uma das painéis mais comuns nas escolas, os hobbiet's são muito fáceis de serem encontrados e costumam dar-se bem com os membros das outras painéis, caso possuam uma boa desenvoltura social. Por isso, embora essa panela seja uma das que mais possuam garotas, não há uma segmentação ocasionada por um isolamento dos membros dessa panela das outras painéis. Os talentos culturais de um hobbiet são bastante admirados por alguns professores, fazendo com que

mantenham um bom relacionamento com os professores, mas por possuírem uma grande influência cultural na forma de agir e pensar, não é incomum que os hobbiet's peguem rixas com professores tidos como de pensamento linear, ou sejam, que não são flexíveis na sua didática de ensino. Os hobbiet's podem ser encontrados em uma escola em diversos locais, não sendo difícil identificá-los. Hobbiet's cantores ficam cantando durante o recreio, enquanto hobbiet's RPGistas rolam partidas de RPG e hobbiet's atores discutem sobre interpretação. Também é comum encontrar hobbiet's à frente de projetos como encenações ou apresentações "culturais" dentro ou fora da escola. Alguns hobbiet's de tão aficionados por seu hobby acabam distorcendo a realidade ao seu redor, de acordo com seu hobby. Hobbiet's fãs de filmes de terror acredita que tais monstros existam e passa a agir como um ou tentar destruí-los. Hobbiet's fãs de música podem acabar querendo tornar-se igual ao seu cantor favorito, perdendo sua identidade. Isso trouxe muito preconceito para alguns hobbiet's de determinados hobbies que passaram a ter de provar que sabem quais os limites entre realidade e fantasia.

Para ser um hobbiet, um aluno deve ser aficionado por um tipo de arte (a televisão – filmes, séries, novelas - e os quadrinhos são tidos como uma arte moderna) ou jogos. Em termos de Regras é preciso possuir no mínimo 30 pontos em subgrupos da perícia Artes e/ou Jogos e o aprimoramento Talento em um subgrupo da Perícia Arte ou Jogos. Muitos hobbiet's possuem um certo renome na escola devido às suas atividades (aprimoramento fama) e alguns apresentam um certo fanatismo por seu hobby sendo intolerantes quanto aos outros hobbies (aprimoramento negativo Fanático), outros acabam distorcendo sua realidade de acordo com o seu hobby (aprimoramento negativo Esquizofrênico). O kit apresentado a seguir representa um hobbiet com experiência e maior conhecimento sobre seu hobby:

Hobbiet

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 80 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Talento (escolha um subgrupo da Perícia Artes ou Jogos) 1, Pontos Heróicos 1, Contatos e Aliados 1

Perícias: Hobby (Escolha um em Artes ou Jogos 20), Artes (escolha uma 10), Ciências (História 10, Literatura 10), Escutar 10, Etiqueta 10, Manipulação (Empatia 10, Lábia 15, Impressionar 15).

Isolados

Haven foi o último a sair da sala de aula após o toque do intervalo. Não sentia o menor interesse de descer para o pátio e ficar rodando como os outros faziam, aliás nem queria ficar no meio dos outros alunos. Era um peixe fora d'água, não porque os outros não tenham tentado criar amizade, mas sim pelo fato de que ele assim o queria. Mas nem na sala de aula durante o intervalo conseguiria ficar sozinho, alguns CDF's estavam fazendo cálculos no quadro e algumas vendedoras estavam mostrando algumas canetas e jóias para umas patricinhas. Haven saiu da sala, dirigindo-se para as escadas do fundo, onde poderia ir mais tranquilamente para o terraço da Escola...

Os membros dessa panela costumam ser eternos solitários, não mesclando-se a um grupo, não por muito tempo. Todos os alunos agem como isolados quando mudam de escola, mas alguns continuam não juntando-se a nenhum grupo

durante o restante do tempo que ele passa na escola, independente do valor desse tempo. Esses fazem parte da panela dos Isolados. Muitos acabam tornando-se isolados por tanto mudarem de escola e acabarem se cansando de iniciar novas amizades para depois ter que começar tudo de novo em outras escolas. Os Isolados são, dessa forma, alunos que optaram por não fazer parte de panela nenhuma. Essa panela é a mais dispersa entre si, nunca havendo grupos compostos somente por Isolados. Algumas vezes um Isolado junta-se por um curto período de tempo a um grupo, geralmente por causa de algum objetivo em comum, mas essa união não demora muito tempo. Logo o Isolado vai querer voltar ao seu estado de isolamento e solidão. Por isso, os Isolados são mal vistos por muitas panelas mais sociais, pois acham que os Isolados não se juntam aos outros alunos por estarem escondendo algo. Embora sejam incomuns, há garotas nessa panela. Muitas vezes elas são mais isoladas do que os garotos, sendo mais raras de se mesclarem a um grupo, mesmo que seja por um curtíssimo período de tempo. Para garotas dessa panela, é usada a variante feminina: Isolada.

Os Isolados costumam agir de forma discreta em uma escola, não fazendo coisas que possam chamar muita atenção dos outros. Tudo o que eles querem é ficar em paz, sem precisar prestar contas ou ser obrigado, por educação ou outro valor, a cumprimentarem e falarem com as pessoas. Dessa forma um Isolado pretende sempre passar um ar de passividade ou de anti-social, e eles fazem de forma tal que muito pouco se sabe sobre a vida pessoal e personalidade de um Isolado. Alguns Isolados costumam tentar simular certa impressão nas pessoas, como de hostil e rude, visando afasta-las, mesmo que a realidade não corresponda ao que é fantasiado pelos outros. Geralmente rola-se muitos boatos falsos sobre os Isolados, muitos iniciados por ele mesmo visando ter um pouco de privacidade em seu dia a dia. Muitas vezes panelas como a dos Pitt-Boys e a dos Bandoleiros sentem-se intimidados por um Isolado, mesmo que ele nunca tenha feito nada na prática para intimidá-los. Não é incomum que um Isolado possua pelo menos um amigo, alguém com quem costume conversar quando o quer. Embora sejam solitários, os Isolados possuem um alto senso de lealdade, podendo vir a ajudar aqueles que ganharam sua confiança, mesmo que não mude seu comportamento diário para com eles. Mas esse auxílio deve ser espontâneo, no momento em que for cobrado, o Isolado realizará essa última ação e se verá quite da “dívida”, evitando entrar em contato novamente com esse aluno.

Para fazer parte dessa panela, é necessário que o aluno não deseje ter relacionamentos com o restante dos outros alunos, independente da escola e independente da panela. Em termos de regras, é necessário o aprimoramento Presença Invisível 2. Muitos Isolados costumam possuir hábitos repulsivos visando afastar aqueles que tentarem se aproximar (aprimoramento negativo Hábitos Detestáveis) e são grosseiros quando abordados (aprimoramento negativo Mau Humor), outros costumam criar boatos para desmotivar qualquer aproximação (aprimoramento negativo Estigma Social) mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir demonstra um isolado com certa prática nas características da panela:

Isolado

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 73 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Presença Invisível 2, Pontos Heróicos 1.

Perícias: Briga 15/15, Camuflagem 10, Disfarce 10, Esportes (escolha um 10), Esquiva 15, Furtividade 15, Sobrevivência (Escolha uma 20)

Jedi

- *Mas que droga, Leish! Você tinha mezzmoz que fazer izzo?* — perguntou Lennon mau-humorado.
- *Pensa pelo lado bom... Pelo menos eles deixaram aqueles garotinhos em paz!* — respondeu Leishmaniose sorrindo.
- *Foi! Mas vieram atrás de nós! Malditoz espíritos paladinezco essez seuz!*
- *Foi por uma boa causa, irmãozinbo...* — responde Leishmaniose ainda sorrindo marotamente.

Lennon apenas deu um muxoxo, enquanto saltavam o portão a uma velocidade sobre-humana, atrás deles, em seus encaixos vinham três pitt-boys e dois bandoleiros furiosos por terem sido afrontados pelo Jedi perante toda a Escola. Só porque eles iam bater em dois garotos menores.

Essa panela geralmente é rara em muitas Escolas. Os jedi são alunos que costumam lutar pela justiça entre os alunos. São tidos como verdadeiros paladinos, guardiões da honra e da verdade. Um jedi sempre costuma atuar em prol do bem das outras pessoas, muitas vezes sacrificando interesses próprios para que o melhor seja realizado. Eles sentem-se responsáveis pelo mundo ao seu redor e acreditam que podem fazer a diferença, tornando-o melhor, mesmo que para isso ele tenha que fazer sacrifícios. Dessa forma, os jedi são tidos como sonhadores, seguidores de uma utopia, pelos membros das outras panelas. Mas, independente das opiniões quanto à sua pessoa, os jedi continuam agindo em prol de um bem maior, de uma causa justa. A maioria dos jedi possui duas formas de agir: uma é seguindo as leis impostas pela escola e pela sociedade, eles tentam conseguir alcançar seus objetivos seguindo as regras apresentadas, pois acreditam que sem saírem das regras conseguirão mais respeito por parte dos responsáveis de uma escola. A outra forma é um pouco caótica, eles não obedecem todas as leis impostas, apenas aquelas que tenham base na moral e na justiça universal. Para esses jedi as leis desiguais e preconceituosas devem ter uma oposição e serem derrubadas. O termo jedi é utilizado tanto para os garotos quanto para as garotas. Outra peculiaridade é o fato de jedi ser tanto utilizado no plural quanto para o singular, como a palavra lápis.

É muito raro encontrar um grupo composto somente de jedi, além de serem poucos os dispostos a lutar pela justiça em si, muitos acabam deixando seus ideais com o passar dos anos, seja por uma desilusão ou por corrupção do poder, tornando-se isolados ou capitães na maioria das vezes. Nos tempos atuais é muito mais raro se encontrar jedi nas escolas. A sociedade em si, acaba vetando e eliminando toda e qualquer iniciativa quanto aos ideais de um jedi, mas os poucos que mantém firme seus ideais acabam ganhando o respeito de muitos dos alunos, mesmo que eles não osem seguir tal caminho. Um jedi costuma manter bom relacionamento com os membros de outras panelas, mesmo que não venha a fazer parte dela. Ele costuma andar em grupos mistos de alunos, onde pode manter seus ideais sabendo que não vai haver grande pressão por parte de seus amigos, como haveria em um grupo feito só de membros de uma panela. Jedi são bastante procurados, pois costumam possuir uma grande gama de conselhos que não farão mal nenhum caso sejam seguidos, e,

muitas vezes, trazem grandes benefícios. Embora costumem sempre agir de forma diplomática, utilizando-se de psicologia e filosofia, alguns jedi costumam entrar em conflitos físicos, mas somente por uma boa e justa causa e como último recurso. Na maioria das vezes ele vai tentar dialogar, mas não recua quando sua honra é posta em desafio por um adversário. O melhor modo de provocar um jedi é duvidar de sua honra.

Para pertencer a essa panela, um aluno deve, acima de tudo, prezar pela honra e pela justiça. Em termos de regras, ele deve possuir o Código de Honra dos Heróis. Alguns jedi apresentam um extremo pacifismo em seu agir (aprimoramento negativo Pacifista em níveis mais altos), evitando brigas e outros possuem outros códigos de honra (qualquer aprimoramento negativo Código de Honra, principalmente o da Honestidade), mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir indica um jedi com experiência na defesa de seus ideais:

Jedi

Custo: 2 pontos de Aprimoramento e 86 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Coragem 2, Temperamento Calmo 2, Código de Honra: Heróis (-1), Pacifista (-1).

Perícias: Briga 10/15, Ciências (Filosofia 10), Esquiva 15, Etiqueta 10, Manipulação (Empatia 10, Lábia 10, Intimidação 10, Manha 10), Negociação (Barganha 10), Pesquisa 10, Sobrevivência (escolha um ambiente 10).

Mauricinhos

Abrindo o guarda-roupa, Ísis mal podia contar as inúmeras peças de roupas. Rapidamente retirou as roupas que ela escolhera na noite passada. Passara meia hora decidindo qual modelito utilizaria na festa da escola. Tudo tinha que estar perfeito e combinando, senão ela perderia muito de seu conceito entre os amigos e para si mesma. E isso seria um crime... Pensara em tudo, bolsa, chapéu, maquiagem, sandália, cor e outros pormenores, geralmente nunca levados em conta pela maioria das pessoas. Mas ela era diferente, ela tinha um estilo, por isso era especial...

Também conhecidos como Playboys, os mauricinhos são os alunos que tentam manter uma aparência de alto padrão social, independente de sua classe social. Os membros dessa panela costumam usar roupas e objetos de marcas famosas, com um alto renome na sociedade. A imagem que tentam passar é a de pessoas com um estilo refinado e um gosto apurado para as coisas. Os membros dessa panela são tidos por muitas outras panelas como pessoas fúteis, já que seus interesses maiores e julgamentos costumam girar nos estilos de roupa e de vida das pessoas. Para os membros dessa panela o que importa é o gosto refinado das pessoas, para eles uma vida só pode ser aproveitada com materiais de estilo refinado. Por isso os membros dessa panela costumam passar boa parte de seu tempo em um shopping ou festas sociais. Por serem muito ligados a um estilo refinado de vida, muitas de suas conversas costumam rolar em torno de assuntos como roupas, carros, jóias e festas. Alguns membros dessa panela fazem parte dela por influência do meio em que nasceram, outros tentam passar a imagem de possuir gosto refinado, mesmo que não pertençam a uma classe social alta. O termo utilizado para as garotas dessa panela é Patricinha, e há uma grande adesão de garotas a essa panela.

Essa panela costuma ser um pouco discriminada entre os membros das outras panelas, já que nem todos concordam que um estilo tido como refinado pelo ponto de vista da alta sociedade seja o melhor estilo de vida de uma pessoa. Embora a maioria dos membros dessa panela não liguem para os comentários sobre eles, alguns demonstram insatisfação por esse modo de vida, mesmo que o pratiquem com medo de serem rejeitados. A maioria dos membros dessa panela é abonada, possuindo bastante dinheiro. E por causa disso alguns alunos tornam-se amigos deles, visando conseguir benefícios pessoais ou um status maior entre os membros do sexo oposto de uma escola. Muitos dos membros dessa panela são sedutores natos, dignos da panela dos casanova, mas seu modo de vida costuma fazê-los serem seletivos quanto às suas conquistas. Alguns mauricinhos costumam utilizar-se dessa habilidade de sedução e de sua fama para conseguir favores de seus colegas. Muitos Mauricinhos possuem um ar aristocrático, com certa arrogância e prepotência em suas atitudes, outros ocultam sua situação abonada, mas mantendo o estilo refinado alegando que um bom gosto deve existir independente da classe social.

Para pertencer a essa panela, o aluno deve tentar sempre manter um padrão de estilo refinado em suas roupas e atitudes. Em termos de regras, o aluno deve possuir o valor 20 na perícia Etiqueta e o aprimoramento Fama 1. Alguns mauricinhos costumam ser galanteadores (aprimoramento negativo Galante) e gabarem-se de si mesmos (aprimoramento negativo Fanfarronice), muitos dos mauricinhos/patricinhas também possuem condições altas de vida (aprimoramento Recursos), embora isso não seja regra fixa. O kit apresentado a seguir indica um Mauricinho/Patricinha que conseguiu conhecimentos bastante úteis em sua panela:

Mauricinho

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 66 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Fama 1, Sedutor 1, Contatos e Aliados 1.

Perícias: Avaliação de Objetos 10, Ciências (Heráldica 10), Etiqueta 20, Idioma (Inglês 15), Manipulação (Impressionar 15, Lábia 15, Sedução 15).

McGuyver

A escuridão era terrivelmente predominante quando um foco de luz acendeu-se do lado oposto da sala. Ofuscando-se temporariamente, Errado perguntou:

— De onde saiu essa luz?

— Da minha luva lanterna. — respondeu Samurai puxando um canivete. — Agora afaste-se, vou tentar abrir essa porta com meu chaveiro mestre...

— Quê?! — disse Errado. Se ele visse Samurai puxar uma pia portátil, não se espantaria.

Ignorando a exclamação do amigo, Samurai puxou uma caneta e a colocou na fechadura.

Essa panela é composta por alunos muito incomuns. Conhecidos também como Professor Pardal, os membros dessa panela costumam viver desmontando eletrodomésticos e outros objetos para pegarem peças e montarem suas próprias invenções. Dessa forma, um McGuyver apresenta uma alta criatividade conhecimentos práticos para construção de suas invenções, geralmente engenhocas com funções simples, mas um funcionamento bastante complexo no sentido mecânico.

Por seu caráter altamente contemplativo, um McGuyver não é um bom aluno no sentido de tirar boas notas, mas é mais comum que ele possa vir a se tornar um grande cientista nas áreas que vier atuar. Um McGuyver costuma ser bastante distraído nas coisas do dia a dia e possuem alta inteligência, mesmo que não a utilizem para tirar boas notas. Os membros dessa panela são tidos como doidos, verdadeiros malucos, pelos membros das outras painéis, e, embora sejam raros, costumam manter contato com outros McGuyver's através da internet ou de um clube de ciência. Um McGuyver sempre anda com uma mochila cheia de engenhocas, inventos seus, que possam vir a ser úteis no dia a dia. Alguns, mais discretos utilizam-se de bolsos secretos que eles costumam na calça ou em um casaco, para o caso de perderem a mochila. Muitas engenhocas são estranhas para os padrões normais da sociedade, mas costumam funcionar quando necessário, mesmo que seja só uma vez. Não é incomum os McGuyver procurarem seus amigos para testar suas invenções, seja um sapato telefone ou uma máquina de tornar cabelo colorido. As poucas garotas dessa panela também são denominadas pelo termo McGuyver.

Nas Escolas, um McGuyver pode ser encontrado em qualquer lugar, nunca há um padrão no comportamento dele, mas se houver um canto onde ele possa ficar em paz com seus pensamentos ou colocando suas idéias em prática, como uma oficina, certamente o McGuyver lá estará durante o recreio. Como seus pensamentos estão além dos valores mundanos, os McGuyver's não mantêm preconceitos quanto a membros de nenhuma outra panela, e é bastante comum que eles andem em grupos diversificados ou de outras painéis, como os CDF's ou os Hobbiet's. Para um McGuyver a melhor coisa de uma escola é a feira de ciência, onde podem tentar provar suas teorias ou mostrar suas invenções. Não é incomum que ocorram explosões no stand de um McGuyver, devido a pequenos "erros técnicos" em sua invenção. Um McGuyver também é um bom improvisador, podendo simular objetos com outros, e encontrando soluções para situações que exigiriam um material específico, utilizando-se de materiais comuns como pilhas de relógio, cadarços de tênis, caneta laser e tudo mais em que puder pôr as mãos. É essa habilidade que rendeu o nome de McGuyver aos membros dessa panela, devido ao seriado de televisão com o mesmo nome, cujo protagonista possuía as mesmas habilidades, utilizando-se de objetos comuns para criar inventos para sair de situações insólitas. Como esse nome na série era o sobrenome do protagonista (Angus McGuyver), o termo também é utilizado para as garotas dessa panela.

Para fazer parte dessa panela, o aluno precisa ter um grande gosto por inventar novas coisas, por mais ridícula que ela possa parecer. Em termos de regras, é preciso ter o aprimoramento Improvisador 1 e valor 10 em um subgrupo da perícia Artífice e 10 em um subgrupo da perícia Engenharia. Muitos McGuyver's são distraídos ao extremo (aprimoramento negativo Distração) e apresentam grande curiosidade quanto aos mistérios da vida (aprimoramento negativo Curioso), devido às excentricidades apresentadas por alguns, possuem uma certa má fama (aprimoramento negativo Estigma Social) mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir representa um McGuyver com algum conhecimento necessário para desenvolver engenhocas:

McGuyver

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 80 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Talento Matemático 1, Improvisador 2.

Perícias: Armadilhas 10, Artífice (Escolha um 10), Ciências (Matemática 10, Física 10, Química 10), Eletrônica 10, Engenharia (Mecânica 15), Informática (Manutenção 10), Mecânica 20, Pesquisa 15.

Mercadores

Ao ver Florest Spider, Snake, Mr. Wheres e Darkstalker se aproximando, Nyndaemon sorriu, abriu o sobretudo e disse:

— *Bom dia, senhores. O que desejam desse mercador? Tenho um pouco de tudo. Ingressos para o jogo de amanhã, fichas de lanche pra cantina, fotos das garotas mais lindas da escola, e muito mais. Talvez se interessem mais pelo resultado da prova ou pela própria prova da sua série que vai ser aplicada na semana que vem. Cada coisa a seu preço.*

— *Temos um recado do Leish... — falou Mr. Wheres, sério, retirando um bilhete.*

— *Ai... — diz Nyndaemon, lendo o bilhete.*

Os membros dessa panela são tidos como comerciantes natos, pois utilizam-se de suas habilidades de negociação pra comercializar objetos e informações em uma Escola. Os Mercadores são bastante procurados entre os alunos quando necessita-se de algo, seja um objeto ou uma informação. Eles costumam possuir de tudo: fotos das garotas mais lindas do colégio, a prova da semana que vem, camisas autografadas, o diário de uma garota, e até uma caneta com uma insígnia de dragão em sua tampa, personalizada. Quando não possuem o objeto, dependendo do valor adicional que seja oferecido pelo comprador, ele pode tentar conseguir esse objeto ou essa informação, utilizando-se de contatos ou outros alunos para conseguir tal objeto. Para um Mercador uma negociação é tudo, a arte da barganha é algo que ele muito admira, chegando a fazer descontos para aqueles alunos que barganharem bem com ele. Muitos Mercadores possuem clientes "vips", que possuem preferência na compra de determinados produtos, geralmente pagando um valor adicional por esse atendimento. Muitos mauricinhos, babosos e capitães costumam ser cliente vip de um Mercador. O Mercador também costuma vender informações, seja o telefone de um aluno, o nome do paquera de uma garota, a fobia de um professor e até resultados de prova. As garotas membros dessa panela são chamadas de Mercadoras.

Alguns Mercadores costumam ser honestos em suas negociações, conseguindo os objetos e informações de forma séria e sensata. Geralmente esses tipos de Mercadores se especializam em um produto, sendo muito mais comum às garotas o fazerem, através de venda de bijuterias, papéis de carta, selos, cartões e diversos outros produtos que costumam comprar ou trocar. Mas, a grande maioria não incomoda-se com a forma com que o objeto ou informação foi adquirido, ele está em suas mãos e pode ser negociado. Na compra de objetos ou informações, os Mercadores sempre barganham, diminuindo o preço tradicional e até a importância do objeto/informação. Dessa forma eles costumam comprar muitas coisas por um preço menor que o merecido. Apenas quem sabe barganhar tem idéia de como negociar com um Mercador e poderá fazê-lo sem sair lesado, seja quando for comprar ou vender. Nem sempre um Mercador comercializa através de dinheiro. Eles também

costumam trocar através de outros objetos/informações e até permitem que alunos fiquem devendo favores a eles. Muitos alunos já ficaram devendo favores a um Mercador tendo que prestar serviços a um Mercador. Mas os alunos veteranos sempre sabem que negociar com um Mercador e ficar devendo é confusão na certa, pois sabem que um Mercador sempre cobra o preço a ser pago. Muitos pitt-boys e bandoleiros atuam como cobradores de um Mercador, quando um aluno reluta em quitar sua dívida. Mas, se há algo que um aluno precisa, é certo que um Mercador sempre tem, havendo até uma frase: “Não existe limites para um Mercador, ou eles conseguem ou já conseguiram”.

Para ser um Mercador, o instinto de negociação deve predominar em um Aluno. Em Termos de Regras, é preciso possuir os Aprimoramentos Talento referente ao subgrupo Barganha da Perícia Negociação, Contatos e Aliados 1 e uma pontuação mínima de 20 no subgrupo Barganha da Perícia Negociação e 10 pontos no subgrupo Lábia da Perícia Manha. Alguns Mercadores conseguem detectar mentirosos facilmente para evitar picaretas (aprimoramento Olhar da Verdade) e alguns são extremamente gananciosos em suas ações (aprimoramento negativo Ganância). Os Mercadores são muito mal vistos entre os professores e responsáveis de uma escola, pois costumam muitas vezes levar objetos para o colégio que não possuem âmbito acadêmico. O kit apresentado a seguir, mostra um Mercador que já está algum tempo no comércio:

Mercador

Custo: 2 pontos de Aprimoramento e 83 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Controle de Multidões 2, Contatos e Aliados 1, Talento (Barganha) 1.

Perícias: Artes (Atuação 10), Avaliação de Objetos 15, Escutar 10, Falsificação 10, Manipulação (Lábia 20, Manha 15), Negociação (Barganha 20, Contabilidade 15), Pesquisa 10.

Nerds

No laboratório de informática da escola, estavam Dr. Simm, Lennon e Dantas mexendo no computador. Pela porta do laboratório, entraram Tymora, Arlequim e MacGun.

- *E então, conseguiram?* — *perguntou MacGun.*
- *Estou terminando de fazer o download do programa, capitão.* — *falou Dr. Simm.*
- *Estou travando os programas de monitoramento do laboratório para impedir que detectem-nos.*
- *Ótimo, Lennon!* — *falou MacGun.* — *Agora vamos nos reunir com o restante do pessoal.*

Os membros dessa panela são verdadeiros aficionados pela ciência e tecnologia em si, mas ao contrário dos McGuyver's não possuem paixão pela construção de objetos. De certa forma essas duas panelas se complementam, pois os Nerds se preocupam mais com os conhecimentos e informações enquanto os McGuyver's constroem de forma prática o elaborado. Os Nerds costumam possuir, em sua grande maioria, conhecimentos aprofundados de Informática, não sendo incomum que Nerds tornem-se hackers. Um Nerd costuma ser muito inteligente, mas por isso mesmo não costuma ser popular em uma escola, possuindo poucos hábitos sociais. São os últimos a serem chamados pra festas e pra jogar uma partida de futebol no final de semana. Mas, ninguém mexe

melhor com programação e internet do que um Nerd e isso tornam os membros dessa panela muito requisitados. Muitos Capitães e Mercadores costumam possuir Nerds como aliados, pois eles conseguem alterar programas no computador da escola ou obter informações na internet de forma mais eficaz que qualquer um. Essa Panela é uma das mais unidas, costumando trocar informações em listas de discussões, e-mails e chats de forma precisa, independente de sua posição geográfica. É raro um nerd nunca auxiliar o outro na internet. O termo Nerd também é utilizado para designar as raras garotas membros dessa panela.

Os Nerds para colocar seus conhecimentos em prática costumam invadir sistemas em computadores, mas não para alterar ou adulterar informações, mas apenas pelo desafio de dizer que o invadiu aos amigos. Alguns nerds costumam utilizar seus conhecimentos em informática para entrar na rede de computadores da escola e alterar suas notas ou a dos seus amigos, além de apagar certas informações do banco de dados. Por entender de programação eles também sabem como criar vírus ou cavalos de tróia para prejudicar o computador de usuários. A alteração de dados e criação de vírus são mau-vistos pela maioria dos nerds porque a escola acaba colocando restrições no uso dos computadores, como não acesso à internet. Aqueles que realizam atividades tidas como ilícitas, são chamados de Nerd Cracker pelos próprios Nerds. Muitos Nerds são fãs de séries de ficção científica, principalmente de obras como Jornada nas Estrelas e Duna, é muito comum que alguns nerds costumem conversar em “klíngon” quando se encontram ao vivo. Isso torna essa panela um pouco isolada das demais, mas bastante unidas entre si, além dos muros da escola. Alguns poucos nerds costumam se especializar em conhecimentos como física, química e astronomia, tornando-se cientistas e pesquisadores dessa área quando atingem a idade adulta.

Para ser um nerd, a busca por conhecimento e aprimoramento em suas técnicas de computação devem prevalecer sobre outras atividades. Em termos de regras é preciso possuir o aprimoramento Talento em um subgrupo da Perícia Informática, pontuação mínima de 70 pontos entre os subgrupos Programação, Computação, Internet, Manutenção, Hacker da Perícia Informática. Alguns Nerds possuem conhecimentos sobre Ufologia (subgrupo Ufologia na Perícia Ciências) e outros costumam possuir conhecimentos aprofundados em Matemática (Subgrupo Matemática da Perícia Ciências), Inglês (subgrupo Inglês da perícia Idiomas) e manutenção de micros (Perícia Eletrônica). Alguns costumam aprofundar-se em um material mais “sci-fi” como Teorias de Buraco de Verme e Parapsicologia. A grande maioria dos nerds possui um certo isolamento, seja voluntário (Aprimoramento Negativo Timidez) ou não (Aprimoramento Negativo Estigma Social). O kit apresentado a seguir é de um Nerd membro antigo da panela:

Nerd

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 86 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Talento Matemático 1, Talento (escolha um subgrupo de Informática) 1, Biblioteca 2, Estigma Social (-1).

Perícias: Ciências (Matemática 20, Ufologia 10), Eletrônica 10, Informática (Computação 20, Hacker 10, Internet 20, Manutenção 10, Programação 20), Idiomas (Inglês 10).

Pastorinhos

O feitiço não afetara Sharabs. Havia algo nela que bloqueava ou a protegia, os bruxos recusaram besitantes. Eles podiam sentir isso. Um pouco próximo a Sharabs, Sphirrite podia ver um anjo protetore ao redor dela, graças a sua mediunidade. Ela era uma pessoa considerada especial pelos anjos.

- *Eu disse que não precisava se preocupar. — falou um fantasma ao lado de Sphirrite.*
- *Eu sei, meu amigo. Mas precaução demais nunca fez mal nenhum, ainda mais com assuntos delicados como esse.*
- *Desejo boa sorte, amigo. Voltarei ao mundo dos Espíritos. Cumpri minha missão. — falou o fantasma desaparecendo.*

Os membros dessa panela são devotos de uma religião, independente de sua natureza. Essa religião tornou-se sua principal filosofia de vida e quase tudo o que ele faz deve estar de acordo com as premissas de sua religião. Vistos por muitos como fanáticos religiosos, os pastorinhos apenas tentam viver suas vidas de acordo com os valores de sua religião, alguns tentam convencer os outros sobre seu ponto de vista, mas a grande maioria apenas quer ser respeitada, independente de sua crença. Ao contrário do que se possa pensar, pastorinhos não estão restritos somente aos cristãos católicos ou evangélicos, há pastorinhos wiccas, espíritas, umbandistas e de diversas outras crenças. Um pastorinho é reconhecido por assumir suas crenças e ter seu estilo de vida baseado nas mesmas. É incomum encontrar pastorinhos de diferentes crenças andando entre si, mas não é impossível. Estranhamente para os céticos, alguns pastorinhos conseguem ser abonados com uma certa proteção ou favorecimento divino, sendo comum que eles consigam pequenos favores divinos através de orações ou outros meios. As garotas dessa panela são denominadas como Pastorinhas e não são incomuns nessa panela, sendo, em muitas escolas, a grande maioria.

Os pastorinhos em uma escola não são raros, mas costumam manter-se à parte das outras painéis, pois como seus assuntos acabam rolando em torno de religião ou práticas religiosas, coisa que os membros de outras painéis mais céticas adoram contestar ou questionar, eles acabam desejando evitar para não haver exaltações ou mau entendidos por parte dos membros das outras painéis. Se houver uma abertura da Escola, é possível que alguns pastorinhos consigam um canto para cultuarem ou se reunirem durante o recreio, uma vez por semana. Pastorinhos de uma crença em uma escola predominantemente de outra crença (como um wicca num colégio evangélico) pode acarretar em problemas sérios, como desrespeito ou preconceitos quanto às crenças. Dessa forma, muitos pastorinhos evitam colégios religiosos. Por possuírem um código de conduta baseado na religião, muitos pastorinhos costumam manter certa integridade em seu agir, independente da situação. Mas, o fato de existirem alguns poucos que levam isso ao extremo, moldando preconceitos e discriminações, os Pastorinhos são mal vistos por muitos membros de outras painéis, principalmente os Bruxos. Essa atitude fanática é combatida pelos mais sensatos pastorinhos, pois muitas vezes em vez de converter apenas afasta cada vez mais. Ignorância e preconceito nunca ajudaram em nada e chega até mesmo a não ser estimulada pela grande maioria das religiões e os pastorinhos sabem disso. O problema atual deles é conseguir

limpar o nome de sua religião que ficou sujo pelas más ações dos maus pastorinhos.

Para fazer parte dessa panela, é necessário que o aluno esteja disposto a viver a sua crença espiritual. Em termos de regras, é necessário haver o aprimoramento Anjo da Guarda 2 e 15 no subgrupo Religião da perícia Ciências. Não é incomum que pastorinhos sejam protegidos por entidades espirituais, independentes de sua crença, variando a forma da criatura de acordo com sua crença (um elemental para wiccas, um anjo para cristãos, mulçumanos e judeus, um espírito para espíritas e por aí vai). Alguns pastorinhos costumam serem fanáticos quanto às crenças, tentando impô-las aos outros alunos (aprimoramento negativo Fanático), já outros costumam apresentar uma grande força de vontade por causa de sua crença (aprimoramento Vontade de Ferro), mas isso não é regra fixa. O kit apresentado a seguir indica um pastorinho com certa devoção e atitudes coerentes com suas crenças:

Pastorinho

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 70 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Temperamento Calmo 2, Anjo da Guarda 2, Pacifista (-1).

Perícias: Ciências (Herbalismo 10, História 10, Religião 20), Etiqueta 15, Manipulação (Empatia 15, Lábia 15), Medicina (Primeiros Socorros 10), Negociação (Barganha 10).

Pitt-Boys

Lestat olhou ao seu redor, quinze pitt-boys da Escola Desenvolvimento & Desempenho o haviam cercado, um quartelão depois do colégio. Ia ser um verdadeiro Hack&slash...

— *Ei, deixem o cara em paz! Ele é lá do Fórum!*

Um dos pitt-boys da Escola Desenvolvimento & Desempenho caiu no chão com um chute desferido por Noiado, que saltara com os braços abertos pegando no pescoço de mais dois. Por trás de Noiado, Demona, Tigrão, Montanhês e Bad Boy chegavam socando os pitt-boys da Escola Desenvolvimento & Desempenho. Lestat nem pensou duas vezes, avançando contra o pitt-boy que armara a emboscada...

Essa panela é composta por alunos que possuem um gosto preferencial pelas brigas. O desafio das brigas, um combate vale muito mais do que qualquer coisa. Eles sempre costumam tentar resolver seus problemas através de lutas, pois acreditam que pode unir o útil, a solução, ao agradável, o combate. Dessa forma é essencial para eles que tentem manter a forma e continuar treinando para aprimorar suas técnicas de combate. Por isso muitos Pitt-boys costumam passar os tempos livres em academias de musculação ou aprendendo artes marciais. Mas isso não significa que todos os Pitt-Boys possuam um corpo musculoso, ao contrário, alguns dos maiores Pitt-Boys conhecidos possuem corpos esguios e não aparentam pertencer a essa panela. Alguns dos membros dessa panela podem ser reconhecidos pelos hematomas, uma consequência comum de brigas, e dos punhos rasgados, geralmente enrolados com faixas ou com curativos. As garotas dessa panela são designadas pelo termo Pitt-Girl, a variante feminina do termo masculino. Embora sejam raras, elas costumam ser mais precisas em seus golpes do que os garotos, independente do adversário. Já que se o adversário for homem, ele geralmente tentará “pegar leve” com a garota e se for mulher, ela não tem receio nenhum em brigar contra ela, como teria um pitt-boy.

A panela dos Pitt-Boys costuma ser tida como uma panela de encrenqueiros e de brigões, pois a maioria sempre está propensa a uma briga, mas é fato que muitos dos pitt-boys não costumam provocar brigas. Utilizando-se de jargão popular, alguns pitt-boys “dão um boi para não entrar numa briga, mas dão uma boiada para não saírem”. Grupos compostos somente de pitt-boys costumam andar durante a hora do recreio por todo o pátio da escola, procurando alguma oportunidade de porem em prática suas técnicas de combates. Quando não estão em uma briga, sua conversa geralmente ruma para filmes como “Clube da Luta”, músicas como “Retrato de um Playboy” e até relatos de combates pessoais que tiveram fora da escola. Alguns Pitt-Boys costumam acompanhar mauricinhos e/ou capitães, servindo de escolta. Os Pitt-Boys costumam possuir relacionamentos bem variáveis com as painelas. Em algumas escolas eles respeitam determinadas painelas por admirarem suas habilidades, em outras odeiam terminantemente essas mesmas painelas. Um Pitt-Boy ao ser confrontado ou auxiliado por um outro aluno, se não considerar isso uma afronta, poderá tornar-se um grande aliado desse aluno, auxiliando-o quando necessário. Embora sejam brigões, os pitt-boys possuem um apurado senso de lealdade quanto àqueles que ganham seu respeito.

Para fazer parte de uma painela dos Pitt-Boys é necessário antes de tudo haver um gosto pelo combate e costumem utilizar-se deles para resolver seus problemas. Em termos de regras, é preciso ter 20/20 em uma perícia de estilo de luta e o aprimoramento Pontos Heróicos 1. Alguns pitt-boys possuem um pavio curto (aprimoramento negativo Fúria) ou atitudes grosseiras (aprimoramento negativo mau-humor), mas isso não é regra para todos os pitt-boys. O kit apresentado a seguir demonstra um pitt-boy que possui algum tempo de lutas na painela:

Pitt-boy

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 63 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Perícias: Briga 20/20, Escolha uma Manobra de Combate (20), Esquiva 15, Manipulação (Intimidação 10), Sobrevivência (escolha um ambiente)10.

Skisitos

Com uma camisa do Che Guevara, Unbaco chegou ao colégio. Estava de bermuda e tênis, além da já citada camisa, um pouco gasta. Mas ele não se importava com isso, os padrões da sociedade estavam errados e segui-los seria “ser” errado. Vendo o grupo que estava conversando numa mesa da cantina, Unbaco aproximou-se cumprimentando.

- *Como vai a vida, Unbaco? — perguntou Dent.*
- *Sempre na luta, companheiro. — respondeu Unbaco com um tom jocoso.*
- *Que bom que esteja com tais pensamentos hoje... — respondeu MacGun. — Senta aí.*

Os Skisitos são os alunos que não apóiam o padrão social atual. Eles englobam os alunos com um estilo de vida adepto de diferentes modelos, como filosóficos e sociológicos. A grande maioria dos membros dessa painela é adepta de outras formas de governo, como o socialismo e o anarquismo. Outros costumam ser adeptos devotos de escolas da filosofia, como o

sofismo e o confucionismo. Devido a tal caráter amplamente profundo, essa painela é muito rara entre os alunos mais novos, sendo mais comuns entre os adolescentes. Tidos como Rebeldes, os Skisitos são muitas vezes encarados como pessoas utópicas, que só fazem reclamar do que está vigente. Por isso, um Skisito não é levado muito a sério pelos outros alunos e pelos professores, mesmo por aqueles que respeitam e compreendem suas idéias, mas sabem quão difícil será colocar tais idéias em prática numa sociedade e que sua margem de sucesso pode ser baixa. Os skisitos são tão variáveis quanto os hobbiet’s, existindo diversas facções dentro dessa painela. Mas todas as facções possuem a característica comum de oposição a um fator vigente. Alunos filhos de militares que são a favor de uma nova ditadura, são tão Skisitos quanto os defensores do Anarquismo. Todos os skisitos sempre defendem o lado positivo de suas idéias, geralmente esquecendo-se do lado negativo de tais aplicações. E isso apenas serve para aumentar o grau de descrenças dos outros alunos quanto aos membros dessa painela. Garotas membros dessa painela são denominadas pelo termo Skisitas e são tão comuns quanto os garotos, já que uma facção ideológica envolve o feminismo.

Os Skisitos possuem um bom relacionamento com as outras painelas, mesmo tendo idéias adversas à maioria. Eles costumam sempre se opor aos capitães, pois julgam a grande maioria dos capitães como marionetes do sistema, completos alienados. Alguns Skisitos costuma ser os primeiros a começarem um discurso inflamatório quando têm a oportunidade, mobilizando as massas a lutarem contra uma injustiça ou realizarem passeatas ou movimentos de oposição. Muitas vezes um Skisito é visto como um eterno insatisfeito, por causa dessa sua forma de agir. Eles costumam mobilizar movimentos contra o aumento do preço do lanche, por melhores condições na escola ou até por uma redução na mensalidade. Ao contrário dos capitães que tentam resolver isso através da burocracia e diplomacia, o skisito arrasta massas tentando intimidar os responsáveis pela dita injustiça. Sempre que pode um skisito vai defender seu ideal, tentando mostrar e até impor seu ponto de vista na sala, o que pode fazer aulas de história tomarem um curso para discussões sociológicas ou filosóficas. Alguns outros skisitos possuem comportamentos parecidos com os dos Isolados, permanecendo calados e agindo um pouco à parte da Sociedade. Eles apenas querem acreditar na sua ideologia e viver em paz com ela, sem querer converter ninguém. O que realmente os diferenciam dos Isolados é o fato de que esses Skisitos costumam interagir em grupos. Muitos desses Skisitos podem ser encontrados entre grupos de skatistas e surfistas, mas isso não os tornam desportistas.

Para se tornar um Skisito, não é preciso só ser adepto de um estilo filosófico ou sociológico, mas sim defendê-lo ou manifesta-lo em sua vida de forma veemente. Em termos de regras, o aluno deverá possuir o aprimoramento Vontade de Ferro e pelo menos 30 pontos nos subgrupos Filosofia e/ou Sociologia da perícia Ciências. Muitos Skisitos conseguem mover multidões com uma grande facilidade (aprimoramento Controle de Multidões), embora alguns demonstrem muita Teimosia (aprimoramento negativo Teimosia) e certo preconceito contra outras filosofias que não a sua (aprimoramento negativo Fanático), mas isso não é regra fixa. Os skisitos são comumente chamados de Rebeldes, pois sua grande maioria não concorda com o que é feito no mundo. O

kit a seguir apresenta um skisito com um bom embasamento de idéias:

Skisito

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 70 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Vontade de Ferro 2, Pontos Heróicos 1.

Perícias: Arte (Redação 10, Crítica de Arte: Redação 15), Ciências (Filosofia 20, Sociologia 20), Manipulação (Liderança 10, Lábia 10, Manha 10), Negociação (Barganha 10).

Zémolezas

Thcrown olhou para o trabalho a ser feito, com um certo desânimo. Sem pensar duas vezes, ele olhou para o seu colega Quildas e perguntou:

- *Ei, Quildas, podes me emprestar teu exercício?*
- *Claro. — respondeu Quildas com um sorriso. — Lembrese de mudar as palavras!*
- *Pó'deixar! — respondeu Thcrown. — Em enrolar eu sou bom.*

Sem pestanejar, Thcrown começou a copiar o exercício de Quildas.

Também conhecidos como Molezas ou Devotos de Morpheus, o deus do sonho. Os Zémolezas são devotos de uma vida tranqüila e pacata, para eles o necessário para uma boa vida é que ela não seja esforçada e desgastante. A filosofia de um Zémoleza consiste em viver a vida de forma ociosa, sem submeter-se ao corre-corre e estresse do dia a dia da sociedade. Tidos como preguiçosos, os Zémolezas muitas vezes são inteligentes, só que não acreditam que esforçar-se em coisas padronizadas pela sociedade vão lhe trazer algum benefício. Por isso, eles sempre tentam realizar as coisas da forma mais fácil o possível, de preferência que não precisem fazer nada. São boas vidas, pessoas despreocupadas e sem grande pressa. Para eles a preguiça é a mãe do progresso. A panela dos Zémolezas não é incomum nas escolas, eles costumam gazejar aulas para ficar em casa descansando. Costumam dizer que vêm à aula “amando”, a mando dos pais. Os Zémolezas também não costumam prestar atenção às aulas e quando há algum trabalho, sempre preferem copiar de um CDF ou colar nas provas. Para eles, não é necessário se esforçar, pois muito desse conhecimento não será utilizado no futuro. As garotas membros dessa panela são denominadas Marimolezas.

Na escola, os membros dessa panela costumam manter bons relacionamentos com todos os outros membros de diversas panelas, pois todos podem vir a ser úteis algum dia. Como os mauricinhos/patricinhas na hora do lanche, os CDF's na hora dos trabalhos e por aí vai... Os Zémolezas também não se preocupam com seu visual de forma significativa e são tidos por muitos como malandros, cheios de gingas e malandragens para conseguirem alcançar seus objetivos de forma fácil e sem esforço. Eles se consideram os verdadeiros brasileiros, tendo no personagem Zé Carioca, seu maior símbolo. Os alunos e professores mais experientes sabem que um Zémoleza nunca deve ser subestimado, pois embora aparente sempre um caráter pacato, eles possuem alta inteligência e, quando desejam, costumam colocar seus planos em prática de uma forma tão perfeita que raramente cometem erros. Em provas e trabalhos quando eles resolvem usar um pouco do seu potencial, geralmente tiram notas altíssimas. Dessa forma, os Zémolezas

são vistos por alguns como grandes manipuladores e aproveitadores, muitas vezes mais do que os babosos e capitães, mas com interesses menores do que esses. O diferencial é que eles não se importam em tirar notas altas ou conseguir realizar façanhas que sejam importantes para membros de outras panelas, preferindo manter sua vida tranqüila.

Para ser membro dessa panela, o aluno não deve estar muito interessado nos estudos ou assuntos do colégio em si. Em termos de regras, o aluno deve possuir o aprimoramento Temperamento Calmo e pontuação 10 no subgrupo Lábia e 10 no subgrupo Manha da perícia Manipulação, além de 10 no subgrupo Barganha da perícia Negociação. Alguns Zémolezas possuem uma maior passividade (aprimoramento negativo Vontade Fraca) e um aspecto inocente (aprimoramento Aparência Inofensiva), mas isso não é regra fixa. Os zémolezas costumam matar aulas para ficar em casa, e quando não podem ficar em casa costumam ir passear ou ir à praia. Muitos zémolezas praticam surfe, geralmente nos horários de aula. O típico surfista, que não quer nada com a vida, geralmente será um zémoleza, pois as pessoas dessa panela costumam demonstrar passividade nas coisas da vida. Isso faz com que eles sejam subestimados e possam agir de forma mais discreta do que todas as outras panelas, quando desejam fazer algo. O kit apresentado a seguir apresenta um Zémoleza com prática em malandragens:

Zémoleza

Custo: 1 ponto de Aprimoramento e 76 pontos de Perícia

Aprimoramentos: Contatos 1, Temperamento Calmo 2.

Perícias: Artes (Atuação 15), Escutar 15, Manipulação (Empatia 10, Lábia 20, Manha 20), Negociação (Barganha 15, Marketing 10).



Considerações sobre as Panelas

Snake olhou para Maga ao ouvi-la falar tão fluentemente sobre propriedades químicas. Não podendo evitar, disse num tom irônico:

- *Sabe que você sabe muita coisa para uma patricinha?*
- *Ser patricinha me dá um estilo de vida, mas não me torna burra. — respondeu Maga aborrecida. — Me dá licença, Leish. Eu vou pra sala...*
- *Vai lá, guria. — respondeu Leish, imitando o sotaque gaúcho de Anarkiel. Após ela sair, ele virou-se animado para Snake e disse. — Eu não disse que ela era demais?*

As panelas não são estereótipos. Existem muitos membros de panelas com comportamento diferente da grande

maioria, como Pitt-Boys pacifistas (não provocam brigas e até tentam evita-las), alunos conquistadores que não são casanovas, alunos que são adeptos do anarquismo e não são skisitos. Os gostos pessoais de cada pessoa podem variar, o que define um aluno como membro de uma panela é a forma como ele reage perante esses gostos, um hobbiet anarquista utilizará poemas para falar de seu modelo de governo, mas também o utilizará para conquistar garotas, se expressar. Independente do que ele acredita, a forma de agir dele será a de um hobbiet. Do mesmo jeito pode existir isolados que possuem filosofia similar às de um jedi, mas não se envolvem como um jedi faria, ou skisitos que andem de skate e zémolezas que pratiquem surfe e não são desportistas.

O que define um aluno como membro de uma panela é o seu comportamento predominante. Por isso será muito comum encontrar alunos que possam enquadrar-se em três panelas ou mais, mas ele pertencerá à panela cujo comportamento seja o principal. Como no exemplo do hobbiet galanteador (característica mor de um casanova) e anarquista (característica mor de um skisito), mas ainda sim um hobbiet,

pois utiliza-se da arte para manifestar seus pensamentos. Um casanova poderá utilizar-se de poesia também, mas geralmente ele só o fará para conquistar garotas. Assim como um skisito anarquista só o fará para falar de seu movimento e não para outras coisas. Pois para eles, outras coisas têm menos relevância. Ao contrário do hobbiet do exemplo, que utiliza poesia para tudo. Ele é um artista, e, conseqüentemente, um hobbiet. Do mesmo jeito vale para outros personagens como surfistas e skatistas, os desportistas serão aqueles que forem aficionados nesse esporte, participando de eventos que envolvam ele em geral. Um skatista desportista tentará manter seu treinamento sempre, participando de torneios. Um skatista skisito poderia participar de eventos, mas se algum demonstrasse um caráter ideológico diferente daquele em que ele acredita (como bastante capitalista, sem fundos sociais), ele se recusará a participar como manifestação de suas idéias. Da mesma forma, um surfista que pratique surfe apenas por diversão pode muito bem ser um zémoleza, enquanto um surfista desportista sempre vai tentar estar envolvido com o meio do surfe, independente se isso lhe der trabalho ou não.



Escola

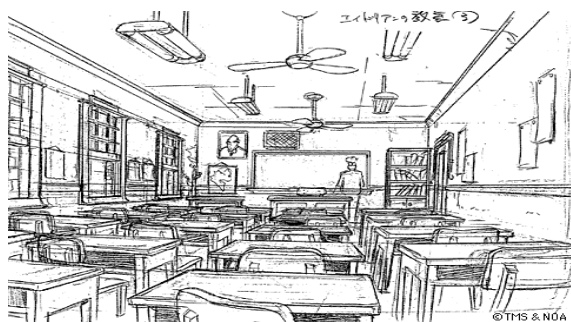
Errado mal conseguia acreditar, as férias letivas terminaram. Contemplando a entrada da escola, após descer do carro, o Mauricinho ajeitou a gola de sua jaqueta, suspirou fundo e não conseguiu evitar um murmuro:

— *Vai começar tudo de novo... De volta ao Inferno.*

A Escola é o local freqüentado pelos Alunos. É na Escola que os alunos se encontram durante um período e até dois períodos do dia, para assistirem aulas e/ou realizar atividades extracurriculares. Os fatores humanos de uma escola são os professores, os funcionários e os alunos. Uma Escola não costuma possuir um padrão em sua estrutura, podendo ministrar aulas somente para o maternal, enquanto outras possuem aulas até uma pós-graduação. Sua estrutura física também pode variar, possuindo somente salas de aulas até complexos como ginásios, bibliotecas e ateliês. A seguir são descritos os mais comuns aposentos de uma escola tradicional com bons recursos disponíveis.

Salas de aula

O aposento mais essencial de uma escola, geralmente comporta de 30 a 50 alunos. Uma sala de aula possui normalmente carteiras, uma mesa para o professor e um quadro, geralmente de giz. As salas costumam ter janelas para serem bem-ventiladas, complementadas por ventiladores e até por ar condicionados. É uma das partes mais importantes de uma escola, e onde o aluno passa a maior parte do tempo quando está numa escola. As carteiras geralmente estão cheias de rabiscos, sejam desenhos feitos por hobbiet's, cola de algum zémoleza ou cálculos de um CDF. Por mais cômoda que seja uma sala de aula, ela é um dos locais mais tediosos para a maioria dos alunos de uma escola, pelo menos enquanto o professor estiver dentro dela.



Sala dos professores

Local onde os professores costumam reunir-se antes das aulas ou durante o recreio, geralmente os professores possuem um armário para guardarem seus materiais e costumam conversar sobre diversos assuntos. Alguns alunos costumam ficar na sala dos professores para conversar com os professores, como muitos CDF's e capitães, ou de castigo, como muitos bagunceiros e pitt-boys, quando o coordenador não é encontrado. Muitas informações importantes sobre alunos e professores podem ser conseguidas nesse local, pois os professores costumam conversar entre si de forma aberta, sem se importar com a presença dos alunos na sala. Babosos

costumam estar com mais freqüência na sala dos professores, onde podem ajudar os professores, levando ou trazendo o material das aulas.

Pátio

Local onde os alunos costumam ficar durante o recreio ou horários vagos. O tamanho e o tipo do pátio varia de acordo com as escolas. É decididamente o local preferido dos alunos. Alguns pátios apresentam parques de recreação com brinquedos para as crianças menores de sete anos. Outros apresentam quadras a céu aberto, para a realização de jogos.

Cantina

Local onde são comprados os lanches dos alunos, geralmente só há uma cantina, mas algumas escolas costumam ter mais de duas cantinas, geralmente terceirizadas. Professores e funcionários geralmente possuem descontos na cantina. Cada cantina possui uma área, geralmente chamada de refeitório, onde são disponibilizadas mesas onde os alunos costumam fazer suas refeições e lanches. O refeitório costuma ficar em uma parte do pátio, ao lado da cantina. É comum haver alunos sentados nessas mesas, mesmo que não estejam lanchando. Guerras de comida em um refeitório também são comuns em algumas escolas, sendo sempre necessário a presença de um supervisor ou coordenador pela área. O cardápio da cantina na maioria das vezes, é montado com a ajuda de uma nutricionista que avalia os alimentos que serão consumidos pelos alunos. Uma cantina pode oferecer os mais diversos itens e alimentos, sendo os mais comuns: coxinha, pastel, sanduíches, refrigerantes, biscoitos, sucos, balas, gomas de mascar, picolés, entre outros.

Coordenação

Local onde fica o coordenador da escola. Algumas escolas costumam possuir mais de um coordenador. Quando isso acontece, há mais de uma sala de coordenação, geralmente responsável por uma área pré-definida como um grau ou um corredor, e um coordenador geral. Antes de ir para a diretoria, um aluno deve passar pela coordenação antes. Se houver mais de uma coordenação, ele deve passar pela coordenação responsável, depois pela geral, para poder ir para a diretoria.

Secretaria

Local onde são disponibilizadas informações técnicas sobre os alunos e seus históricos escolares. A secretaria também costuma atender aos pais e pedidos dos professores, mantendo um grande arquivo físico e eletrônico sobre a Escola. Muitas escolas mantêm essas informações em um banco de dados sem conexão com a internet ou uma intranet, visando impedir que alguns hackers alterem dados no banco de dados.

Tesouraria

Local onde são realizados os pagamentos e controle financeiro da Escola. Na tesouraria também são realizados o controle e

pagamento da folha de professores e de funcionários. Muitas vezes a tesouraria funciona como departamento financeiro da escola.

Almoxarifado

Local onde fica o estoque de materiais utilizados pelos professores, como giz, papel, apagadores, etc.. Um estagiário geralmente mantém o controle do local, indicando à tesouraria quando comprar mais material e qual o material que precisa ser comprado. Em algumas escolas a tesouraria funciona como almoxarifado.

Sala de Limpeza

Local onde ficam os materiais de limpeza utilizados pelos faxineiros da Escola. Algumas escolas também cedem uma salinha paralela onde os faxineiros costumam ficar nos horários de folga ou antes de começar o serviço, guardando uniformes e outros itens pessoais.

Banheiros

Embora muito esquecido numa descrição, os banheiros são locais importantes em uma escola. Muitos alunos fogem dos valentões ou se escondem no banheiro, outros utilizam como subterfúgio ir ao banheiro para saírem da sala de aula e darem um passeio pela escola. Geralmente o banheiro masculino está cheio de mensagens e rabiscos, dos mais variados, enquanto o feminino é tão asseado que costuma possuir até espelho.

Mecanografia

Local onde podem ser realizadas cópias xerox ou impressas, para professores. Algumas escolas permitem que os alunos utilizem desses recursos a um determinado preço de mercado. Geralmente os professores enviam suas provas e atividades para esse local. Alguns alunos já foram pegos espionando a mecanografia em busca das questões de prova, por isso o colégio costuma avaliar antes de abrir a mecanografia ao uso de alunos.

Portaria

Local onde ficam os vigias e porteiros de uma Escola, se localiza na entrada do colégio. Sendo comum haver mais de uma portaria caso haja mais de uma entrada na escola. Possui um sistema de vídeo que permite ao porteiro ter uma visão ampla do lado de fora e os vidros, geralmente com películas, são à prova de balas.

Diretoria

Local onde trabalha o diretor da Escola. Geralmente são duas salas, sendo uma de recepção e outra para o diretor. Quando um aluno é enviado à sala do diretor, é porque já está na “ponta do precipício” de uma escola, mais alguns vacilos e pode vir a ser expulso.

Sala de Orientação

Local onde ficam os orientadores vocacionais, geralmente psicólogos que tentam ajudar os alunos tidos como problemáticos. Possuem uma sala de espera, com uma secretária. Quando os alunos começam a se tornar problemáticos, a coordenação responsável o envia para a sala de orientação, se, após três visitas ele não melhorar, ele vai para a coordenação geral com uma observação da psicóloga orientacional. Os orientadores vocacionais também costumam conversar com alunos que demonstrem desanimar drasticamente seu rendimento ou mudança drástica em seu comportamento.

Sala de reuniões

Local onde os professores, coordenadores e outros responsáveis da escola costumam reunir-se para debater assuntos da Escola. Alguns alunos e pais de alunos possuem permissão para participar das reuniões, embora sejam poucos os que tenham interesse em fazê-lo. É na sala de reuniões onde se reúne o Conselho Escolar.

Ginásio

Local onde são realizados os cursos de esportes cedidos pela escola. Algumas áreas do ginásio são destinadas a uma área de musculação e a prática de artes marciais. Os ginásios normalmente possuem uma arquibancada e devido a uma tendência, são geralmente cobertos. Alguns colégios mantêm o ginásio fechado durante o recreio e só permitem seu uso pelos alunos quando devidamente autorizados por um superior. Outros colégios permitem que alunos brinquem e vagueiem pelo ginásio, geralmente mantendo sempre um responsável no local para evitar confusões. Não é incomum alguns colégios possuírem mais de um ginásio, alguns com piscina e acolchoado para diversos tipos de atividades, como ginástica, artes marciais e natação.

Biblioteca

Local onde são guardados os livros, artigos e publicações, além dos arquivos gerais sobre o histórico da escola. A grande maioria do material disponibilizada pode ser levada pelos alunos para casa, para estudo e pesquisa. Geralmente os alunos devem possuir um cadastro e autorização para pedir os livros emprestados. Algumas bibliotecas, quando maiores costumam possuir inúmeras obras clássicas e extracurriculares, abrangendo áreas como socialismo, filosofia, teologia, arqueologia e até ocultismo. Alguns bruxos costumam vasculhar as bibliotecas em busca de alguma obra ocultista. Artigos, jornais e revistas também podem ser encontradas, dependendo do tamanho da biblioteca. Bibliotecas muito grandes possuem até mesmo uma sessão fechada, onde só pode haver acesso a esses livros caso haja autorização por parte de algum professor.

Auditório

Local onde são realizados eventos como palestras e aulas especiais. No auditório, há visivelmente maiores recursos disponíveis, como computadores ligados a canhões de luz e cadeiras acolchoadas. Muitas escolas costumam alugar o auditório para outras organizações realizarem seus eventos.

Geralmente é projetado para abrigar todos os alunos de uma escola, embora seja comum que 10% acabem ficando em pé no fundo da sala. É totalmente de acesso restrito nos momentos de ociosidade, pois os materiais lá existentes possuem alto custo e podem acarretar em prejuízos para a escola caso tenham algum problema.

Laboratório de Informática

Local onde são ensinadas as disciplinas relacionadas à informática básica. Nessa sala pode-se ter acesso a recursos como acesso à internet ou uso para fazer trabalhos, geralmente sob determinadas regras, como proibição de instalação de programas ou acesso a sites indevidos. Alguns alunos são contratados para trabalharem como monitores. Embora seja um recurso interessante alguns professores hesitam em utilizá-lo, pois muitos alunos costumam ficar vagando na internet em vez de prestarem atenção nas aulas.



Laboratório

Local onde são realizados os experimentos químicos e físicos de matérias mais avançadas de uma escola. No laboratório também existem arquivos de experimentos e avanços científicos, constantemente atualizados. Geralmente é de acesso restrito quando não está havendo aula, pois o material que contém lá pode ser letal para crianças ou perigosas nas mãos erradas, como bandoleiros e bagunceiros.

Ateliê

Local onde são expostas ou realizadas exposições de obras de artes como quadros de fotografia ou pinturas. É no ateliê onde são realizadas as aulas de educação artística, possuindo alguns recursos a mais do que os possíveis na sala de aula, como tintas, molduras, cavaletes, papéis, texturas e diversos materiais. Pelo custo dos materiais lá apresentados, costumam ser de acesso restrito nos momentos de ociosidade, pois alguns alunos podem utilizar-se desse material para pintarem o restante da escola ou dos professores.

Sala de vídeo

Local onde os professores podem ministrar suas aulas utilizando-se de recursos como vídeo e computadores. Algumas escolas costumam manter mais de uma sala dessa e controla o acesso a sala de forma a não haver confusões como incompatibilidade de horários. Como as aulas nesse lugar costumam ser exibições de vídeo ou slides em computador, as aulas costumam ser com as luzes apagadas. Alguns zémelezes gostam muito dessas aulas pois podem repor o sono. É de acesso restrito nos momentos de ociosidade pois os alunos costumam assistir desenhos animados dos programas de televisão quando têm acesso. Alguns coordenadores e professores costumam utilizar-se das salas de vídeo para assistirem programas importantes como o jogo da seleção Brasileira, quando não há televisão na sala dos professores.

Sala de audiovisual

Local onde são realizadas montagens de vídeo ou trabalhos como a transmissão de avisos pelo sistema de som da escola. Na sala de audiovisual costuma haver também um acervo de documentários ou vídeos educativos e didáticos que podem ser utilizados pelo professor. Alguns colégios permitem que os alunos possam levar esses vídeos para casa, caso estejam cadastrados. Mas a maioria não permite porque é comum que haja troca de fitas de vídeos e dvd's do original por outro, seja intencional ou não. É muito relatada a história do bagunceiro que pegou uma fita emprestada uma semana antes da aula que sua professora daria utilizando a mesma fita e trocou o conteúdo por uma fita pornográfica, causando transtorno quando a professora começou a exibir o vídeo...

Anfiteatro

O anfiteatro é o local onde são realizados eventos como Peças teatrais e apresentações musicais. Na grande maioria das escolas o anfiteatro funciona como auditório, ou vice-versa. O anfiteatro possui diversos recursos de iluminação e de som, podendo ser utilizado também como local de palestras e exibições de vídeo.

Clubes

Muito pouco utilizados nas escolas brasileiras, os clubes são locais onde determinados grupos podem praticar atividades extracurriculares relacionados a determinados assuntos, como jornalismo, esportes, música, etc.. Para haver um grupo sobre determinado assunto é necessário que a escola aprove o assunto como importante do ponto de vista acadêmico. Quando existem clubes, geralmente na primeira semana de aula há um evento que divulga os clubes existentes, permitindo que alunos interessados possam inscrever-se nos mesmos. Rivalidades entre clubes, algo muito comum, já levaram alunos a verdadeiras confusões dentro das Escolas.

Enfermaria

Local onde são realizados os tratamentos de primeiros socorros de acidentes que possam ocorrer na Escola. Alunos com problemas de saúde são enviados para a enfermaria e se a enfermeira autorizar o aluno poderá ir para casa. Acidentes mais graves são encaminhados para um hospital... Geralmente a

enfermeira possui uma auxiliar que estuda enfermagem em uma universidade, geralmente muito bonita. Por isso, em algumas escolas, muitos casanovas sempre provocam pitt-boys, visando sofrer machucados para irem para a enfermagem e ficar sob cuidados da estudante de enfermagem.

Sala do Grêmio

Local onde ficam os representantes dos alunos perante a escola. O Grêmio costumam ouvir as reclamações e reivindicações dos alunos, geralmente relatados pelos líderes de sala e buscam soluções perante a direção da Escola. A Sala do Grêmio possui três salas, uma para atendimento geral, uma para reuniões e uma para a diretoria.

Os locais citados acima são raros de se encontrar, todos, em uma mesma escola. A grande maioria é possível de existir em escolas maiores, com algum tempo no mercado, mas como é feito de forma opcional, não é garantido haver tais recursos. Alguns locais também podem ser terceirizados, ficando por conta da escola manter apenas a fiscalização sobre os serviços prestados. É importante que o mestre defina a estrutura do colégio onde se passará a aventura, para que dessa forma os alunos possam interagir de forma mais precisa com as áreas.

Rival Schools

Haziel Lazarus parou bruscamente ao virar a esquina. Embora tenha estranhado a reação do amigo, Anarkiel entendeu os motivos ao ver um grupo de pitt-boys vindo em sua direção pela calçada. Os pitt-boys já os viram e esboçavam sorrisos sádicos, eles usavam fardas que mostravam que eram da escola General Ulisses Renato Pereira Savoy. Certamente os Pitt-Boys da General iriam querer tirar satisfações com eles, pois sua escola, o Fórum, derrotara a General de forma humilhante no último torneio de artes marciais entre as escolas do estado. E o método de tirar satisfações de Pitt-Boys não agradava nada ao Curupira Anarkiel.

— Saída pela direita... — falou Haziel recuando.

Algo comum em uma escola é a rivalidade com outras escolas. Alunos de mesmas painéis costumam rivalizar-se entre si, caso pertençam a escolas diferentes. Essa competição é incentivada por eventos como torneios ou disputas entre escolas, seja de caráter esportivo ou acadêmico. Cada escola possui um rótulo designado pelos habitantes do local e alunos mais velhos. Dessa forma, sempre há um título pejorativo para os que estudam em tais escolas, aumentando assim a rivalidade entre os alunos das mesmas. Visando obter um diferencial competitivo através de títulos, as escolas realizam sazonalmente eventos que mostrem o potencial dos alunos de sua escola em diversas áreas. Dessa forma, a campeã ostenta o título e utiliza-o como meio de divulgação para conseguir atrair o interesse dos pais em matricular seus filhos como alunos. Muitas vezes os melhores nesses campeonatos podem receber propostas de bolsas em outras escolas, que visam o título campeão no próximo torneio. A seguir são apresentados exemplos de torneios entre as escolas:

Jogos Esportivos Escolares – Torneio esportivo, com um funcionamento similar ao das Olimpíadas, só que os competidores são os colégios do estado. Diversas modalidades

competem nesses jogos esportivos, indo desde jogos de vôlei, futebol e basquete a lutas de artes marciais e pescaria.

Olimpíadas de Conhecimentos Acadêmicos – Torneio, realizado entre colégios de um mesmo estado, que envolve provas e trabalhos acadêmicos.

Desafio Cultural Escolar – Torneio, realizado entre colégios de um mesmo estado, que envolve criações como composições musicais, pinturas, poesias e outras modalidades de artes.

Grande Gincana Escolar – Torneio, realizado entre colégios de um mesmo estado, com desafios gerais, como um dia todo de competições variadas e com grande diversidade. Geralmente realizado em feriados.

Feira da Engenhoca Escolar – Torneio, realizado entre colégios de um mesmo estado, para demonstração de projetos científicos e/ou projetos de engenharias, com novas engenhocas e invenções.

Em algumas escolas é comum ocorrerem competições entre as classes, conhecidos como jogos internos, mas não conseguem um impacto tão grande como as competições entre escolas do mesmo estado. Geralmente esse tipo de competição interna serve apenas para acirrar a competição entre as séries e turmas, e para os treinadores descobrirem os futuros talentos para as competições estaduais. Muitos alunos costumam gostar de tais eventos, já que há menos aulas e muitas vezes até são liberados da presença na escola. Por isso, independente da panela e das motivações, tais eventos são esperados pelos alunos. Geralmente costumam ocorrer no início do ano ou no final, de três a dois meses antes do fim do ano, dependendo da cidade e da escola.

Professores

MacGun olhou para D'Zilla com um espanto no rosto. Ele sabia muita coisa mesmo sobre a vida dos alunos, inclusive a divisão por painéis. Ele poderia ser um valeroso aliado nessa situação crítica... Exibindo um sorriso mais sincero, MacGun disse:

— Professor, poderia me dar uma orientação?

— Eis o papel estabelecido ao professor... — respondeu D'Zilla naquele tom solene de sempre.

Os professores são tão vitais em uma escola quanto os alunos, não sendo possível conceber uma escola sem professores. Como os alunos são o corpo de uma escola, os professores são a alma. Os professores são os responsáveis pelo aprendizado das matérias pelos alunos. Para isso muitos utilizam-se de didáticas diferentes, visando fixar a matéria na mente do aluno. Mas, infelizmente, alguns professores ainda estão presos à didática de quadro e caderno, utilizados desde a Idade Média. Tal fato torna enfadonhas as aulas, desmotivando ainda mais os alunos quanto a assistir aulas. Os professores variam em comportamentos tanto quanto os alunos, ironicamente, alguns comportamentos ainda são oriundos das painelas a qual pertenceu quando criança.

Sugere-se ao Mestre que capriche no background dos professores, pois isso possibilitará melhores ganchos de aventuras e interpretação para os jogadores de Escola. Também

recomenda-se que ao trabalhar o background do professor, também designe um comportamento ao estereótipo geral de cada panela. Isso é bastante útil quando o professor está tendo contato com o aluno pela primeira vez e, importante para que os jogadores tenham oportunidades de, através de roleplay, tentar mudar tais conceitos dos professores.

As regras também são importantes para que um professor seja bem interpretado durante os jogos. Inicialmente mede-se a capacidade do professor pelos atributos. Em seguida, são feitos os cálculos com perícias necessárias relacionadas aos atributos. A tabela a seguir representa uma geral do que o professor pode fazer na sala de aula devido aos seus atributos.

Força, dependendo dela ele pode ser ridicularizado, admirado ou até mesmo temido;

Destreza é importante para que haja uma boa escrita e desenhos no quadro;

Agilidade também pode ser utilizada para impressionar (como desviar de bolinhas de papel);

Constituição é importante para a impressão de beleza física;

Inteligência indica o grau de raciocínio e conhecimento do professor;

Força de Vontade indica o respeito e domínio que ele possui na aula;

Percepção, indica a dificuldade de um professor poder ser enganado por um aluno;

Carisma, indica quão bem ele consegue passar a matéria através da fala.

Regras

Visando simplificar um pouco o Sistema Daemon e evitar rolagens, é apresentada a seguinte regra baseada nos atributos de um professor. 10 é o valor mediano, o valor base. Acima desse valor há bônus, sendo 1 para cada 1 ponto a mais no atributo. Abaixo desse valor, há penalidades de 1 para cada 1 ponto a menos no atributo. Tal bônus e penalidades são utilizados para ver se o aluno conseguiu compreender a escrita do professor, sua fala, a matéria pela escrita e a matéria pela fala. Esses bônus e penalidades são utilizados nos testes realizados pelos alunos para aprender a matéria. Esse teste de aprendizado é feito como se o aluno tivesse 50% de chance, mais a Inteligência, de aprender. A esse teste é aplicada a penalidade e/ou bônus do professor.

Exemplo: O professor de História Cyrandur possui Destreza 8, Inteligência 14 e Carisma 10. A letra dele não é muito compreensível (destreza), mas ele sabe do que está falando (Inteligência), embora não consiga possuir um método carismático de dar essa matéria ao falar (Carisma). Keira, tentando aprender a matéria, copia e presta atenção à aula. Sua inteligência é 10 e seu teste de aprendizado é 60 (10 da Inteligência, somado a 50 da porcentagem normal). Somando as penalidades e bônus do professor (Destreza = -2; Inteligência = +4; Carisma = 0), consegue-se o valor de +2. O valor do professor é acrescido ao teste de aprendizado, resultando em 64. Ou seja, Keira tem 64% de chance de aprender a matéria. Basta tirar igual ou menos a 64 em seu teste.

O sucesso em tal teste permitirá ao jogador que quando ganhar mais pontos de perícia possa gastá-los no

subgrupo da perícia correspondente à matéria que o aluno aprendeu. É recomendado ao mestre que anote num papel o sucesso em testes de aprendizado de um jogador, pois isso facilita bastante no momento em que forem ser distribuídos os novos pontos de perícia ganhos pelos Alunos, pela idade.

Provas

As provas são as avaliações utilizadas pelos professores para avaliarem o aprendizado e desempenho dos alunos em sua matéria. Dessa forma, as provas estarão envolvidas em muitos dos jogos envolvendo alunos e a escola. É preciso que haja um acerto de questões suficientes para que possa ser atingido o valor meta, chamado de nota, geralmente 7,0. Abaixo dessa nota, o aluno está com problemas, acima ele está tendo um bom rendimento. Mas muitos fatores influenciam numa prova, havendo sempre a aleatoriedade, seja ela por parte do aluno, seja por parte do professor. A seguir são apresentadas as regras para a realização de uma prova no Sistema Daemon:

Regras para Provas

Se prestar atenção na aula e estudar = $75 + \text{Perícia} + \text{Atributo}(\text{Inteligência})$;

Se prestar atenção na aula **ou** estudar = $50 + \text{Perícia} + \text{Atributo}(\text{Inteligência})$;

Se não prestou atenção na aula e não estudou = $25 + \text{Perícia} + \text{Atributo}(\text{Inteligência})$.

O valor da nota é obtido de acordo com a subtração do resultado do teste do valor do teste de Prova. Certos professores dão bônus ou penalidades, dependendo de sua forma de dar aula ou dos livros adotados. Esses bônus e penalidades são explicitados na regra de teste de aprendizado. Caso os testes de aprendizados sejam aplicados, um sucesso no teste de aprendizado acrescenta um bônus de +5 no teste da realização das provas. Uma falha causa -5 no teste da realização das provas.

Exemplo: Lúdia prestou atenção nas aulas e estudou para a prova de Geografia do professor Jamil. Como ela possui 12 de Inteligência e 10 no subgrupo Geografia da Perícia Ciências, seu teste de prova consiste em tirar igual ou abaixo de 97 (12 da Inteligência + 10 da perícia + 75 da probabilidade = 97). Como as penalidades e bônus do professor Jamil são iguais a 0 no total, não há alteração no teste de prova de Lúdia. Para saber o valor da nota, deve-se pegar o valor do teste de prova e subtrair o resultado da rolagem de dados, o total conseguido deve ser multiplicado por 0,1 e somado à média (7,0 ou 6,0 geralmente). Lúdia consegue um 77 no teste. 20 a menos do que o preciso, ou seja, um sucesso ($97 - 77 = 20$). Por isso, Lúdia tirou 9,0 na nota da prova ($7,0 + [20 \times 0,1] = 9,0$). Ao contrário de Mr. Wheres, que não estudou e nem prestou atenção na aula, não possui pontos no subgrupo Geografia da Perícia Ciências e tem Inteligência 10. O valor do teste de prova de Mr. Wheres é 35. Mr. Wheres tira um 45 no teste. 10 a mais do que precisava, ou seja, uma falha ($35 - 45 = -10$). Sua nota final é 6,0. Pois (-10 dez negativo) $\times 0,1$ é igual a -1. A média é 7,0 e subtraindo-se 1, fica com valor final de 6,0.

A perícia testada é a equivalente a perícia da matéria da prova. Para se realizar cola, é preciso um teste de percepção e furtividade para que o aluno consiga olhar a prova do colega.

Alguns bônus e penalidades são aplicados, devido a variáveis como letra, estar errada a questão do colega, etc.. Esses bônus são dados pelo próprio Mestre (caso o colega seja um NPC), seguindo as regras opcionais de aprendizado, ou pelo teste de prova (caso o colega seja um jogador). Caso o colega seja um personagem do jogador, o valor que o personagem tire a mais (nota baixa) ou a menos (nota alta) é adicionado ou subtraído do teste de prova, dificultando ainda mais um sucesso na prova.

Associação dos Pais e Professores

Samurai e Thrown olharam surpresos para o material que estava nas mãos do diretor. Era uma pasta com papéis da APP. A Famigerada Associação dos Pais e Professores, então realmente a APP estava sondando o colégio Fórum. Isso não seria nada bom. Thrown já viera de uma escola que usava as regras da APP e isso indicaria em alguns problemas como redução do pátio e fechamento do ginásio durante os recreios. Se o diretor Norson não tivesse mão firme, a coisa ia se complicar. Eles se entreolharam e sem falar, chegaram a um consenso. O MacGun precisava saber disso...

Também conhecida vulgarmente como APP, é a Associação dos Pais e Professores que costumam ditar as regras morais de uma escola, favorecendo os alunos que seguirem os padrões estabelecidos e punindo aqueles que não se enquadrem no modelo proposto. Muitas escolas são associadas a APP, buscando um padrão de renome na sociedade. Muitas escolas que não possuem ligações com a APP são malvistas pelos pais conservadores, evitando-se a matrícula de seu filho em tais escolas. De certa forma, embora não sejam obrigatórios, os padrões da APP possuem renome suficiente para trazer sucesso ou garantias quanto a uma escola, independente de sua natureza. Muitos desses padrões não são admirados pelos alunos, pois não são poucos os que não se encaixam no padrão de aluno ideal ditado pela APP. Dessa forma, a APP inibe muitas iniciativas que não estejam de acordo com seus padrões. Muitos professores lutam contra esse selo da APP, pois os seus presidentes possuem didáticas e costumes um pouco antiquados que não exploram o potencial criativo da maioria das aulas. Para muitos dos chefes da APP, um aluno bom é um aluno que só faça estudar. Alguns professores e pais vêm lutando contra a APP para mudar alguns padrões, por isso a APP tem demonstrado um certo grau de flexibilidade nas regras, mas continua vigilante nas escolas.

Agentes da APP costumam atuar ou rondar a escola que possui seu selo, geralmente matriculam um filho seu lá. Não é incomum o fato de alguns alunos servirem de espiões para os pais envolvidos com a APP, esses alunos poucas vezes agem abertamente, pois são discriminados pela maioria dos alunos e alguns professores. Esses alunos costumam tornar-se capitães, cercados por babosos e tendo cobertura dos professores em algumas atitudes erradas. Não é incomum que um filho de algum dos chefes da APP seja o que mais transgride as regras impostas pela própria APP, provar isso aos conservadores da APP costuma ser um desafio tão grande que poucos costumam tentar realiza-lo. Outros agentes da APP montam suas próprias escolas conseguindo apoio máximo do grupo. Geralmente essas escolas possuem qualidade de estudo menor do que as das outras e os alunos são tratados como soldados, a luta por sobrevivência nessas escolas é maior do que em qualquer outra. Outros membros da APP utilizam-se da

manipulação política do grupo para conseguir cargos importantes em determinadas escolas. Muitos diretores são eleitos dessa forma. Reza a lenda que em alguns colégios diretores eleitos dessa forma foram retirados dos seus cargos de forma legal pela própria APP por causa das ações dos alunos e alguns professores que conseguiram provar que ele não era melhor diretor. Essa vitória é cantada por muitos hobbiet's em escolas dirigidas por membros da APP.

No fim, a APP é um grupo político com tantas características quanto qualquer grupo político de Brasília. Alguns realmente querem melhorar a situação nas escolas e no ensino, mas as manipulações políticas da maioria dos membros muitas vezes alienam ou confundem esses honestos membros, fazendo-os pensar que estão agindo por um bem maior. Por causa disso alguns professores e pais lutam contra certas regras da APP, mas ainda são poucos e são tidos como agentes neoliberais. E, no meio desse conflito, encontram-se os alunos lutando pela sobrevivência da infância e de seus direitos.

O Conselho

— *Não há um aventureiro que não tema um dragão. Não há um pecador que não tema a justiça divina. Não há aluno algum que não tema O Conselho. — proferiu Mr. W'heres, um zémoleza, enquanto esperava na sala de recepção da diretoria.*

O Conselho é o órgão educacional chefe de uma Escola. Toda e qualquer decisão precisa passar primeiro pelo Conselho, não é incomum que haja membros da APP no Conselho. O Conselho é quem julga se um aluno que pelas regras seria reprovado, passará de ano. Para isso é avaliado o comportamento e o histórico dos alunos a serem avaliados. O conselho costuma também decidir quais alunos irão para determinada sala antes do início do ano, tentando manter um equilíbrio nas turmas. Expulsões e reprovações não são realizadas sem uma análise do Conselho. Dessa forma, o Conselho torna-se o maior e mais poderoso grupo de uma escola. Somente o Diretor pode intervir na decisão do Conselho e, geralmente, isso não é feito, pois os membros do Conselho são os mais diversos e sempre é preciso um consenso. Ninguém numa escola sabe exatamente quem faz parte do Conselho, correm-se boatos de que alguns alunos façam parte do Conselho e que até funcionários façam parte. Todos os membros do Conselho são proibidos de dizerem que fazem parte do Conselho, seja ele aluno ou professor. Em algumas escolas o Conselho está ligado a APP, em outras o Conselho possui “espiões”: alunos ou funcionários que são responsáveis por vigiarem alguns alunos ou professores. Dessa forma o Conselho mantém um controle da Escola de forma secreta e implícita.

Muitos alunos tiveram suas condições decididas pelo Conselho sem nem fazerem idéia disso. Alguns alunos que se envolvem com o Conselho, mesmo que acidentalmente, costumam mudar de comportamento. Tudo isso serve para aumentar muito mais o mito do poder do Conselho em uma escola. Pouco se sabe o que é verdade ou boato nas ações ou atributos do Conselho, o que se sabe apenas é que Ele existe, está atuando na Escola e tem que se tomar cuidado para não se meter com ele.

Grêmio Estudantil

Spellcaster, o presidente do Grêmio, olhou para o projeto que era apresentado pelo diretor. A adesão às regras da APP poderia melhorar algumas coisas, mas também trariam problemas. Após meditar silenciosamente após alguns segundos, Spellcaster olhou para a janela e disse:

— *Está bem, Sr. Norson. Eu lhe ajudarei a divulgar esse projeto entre os alunos para evitar confusões, mas o senhor vai ter de manter o pulso firme com a APP, senão eles vão acabar controlando o colégio. E nós não queremos isso...*

O Grêmio Estudantil é o órgão maior representante dos alunos em uma escola. Qualquer ação que a Escola queira realizar envolvendo os Alunos possui como intermediário o Grêmio Estudantil, assim como qualquer reclamação quanto ao comportamento ilícito de uma Escola pode ser reportada ao Grêmio, que o repassará diretamente à direção para que medidas possam ser tomadas. Além disso, o Grêmio deve dar suporte às atividades e iniciativas da Escola, organizando a aquisição das carteiras de estudante, de camisas de eventos do colégio, de novos recursos para os alunos da escola e muitas outras funções mais materiais.

Um Grêmio é composto por um grupo de alunos, denominados gremistas, que coordenam todas as atividades do Grêmio. Em muitas escolas o Grêmio é muito malvisto pelos alunos, sendo tido apenas como uma fachada, apenas servindo para vender camisas e carteiras de estudantes. Independentes dos alunos envolvidos, a influência de um Grêmio varia de Escola para Escola, dependendo da flexibilidade da direção da Escola e do Conselho. É fato conhecido que em muitas Escolas cujo Grêmio são influentes, um dos gremistas é membro temporário do Conselho.

O Grêmio possui uma organização que elege em cada sala de aula um representante entre os alunos chamado Líder de Sala. Os Líderes de Sala são os que mantêm o contato direto com o Grêmio, também conhecidos como agentes de campo do Grêmio. Como o Grêmio não pode receber todos os alunos que desejem reclamar ou fazer alguma declaração, os Líderes de Sala são quem reportam e trazem tais informações. Em qualquer sala de aula, quando o Grêmio deseja passar alguma informação, o representante será o Líder de Sala, ele é a autoridade maior da sala de aula e possui um certo status na Escola, já que costumam ser tratados como iguais pelos coordenadores e respeitados entre os professores e funcionários.

O Grêmio também costumam manter alguns alunos chamados Monitores, eles são uma espécie de Polícia do Grêmio, tendo autoridade para levar alunos para a coordenação. As funções dos Monitores são apartarem brigas e acalmar confusões, tentando manter a ordem e a lei na Escola. Eles também advertem os alunos que estejam pixando ou quebrando patrimônio escolar, geralmente levando o nome de tais alunos até o coordenador para que esse possa tomar providências. Devido a tal função, os Monitores são conhecidos pejorativamente de Xerifes. Em algumas escolas os Monitores são íntegros, como se fizessem parte da panela jedi, em outras são tão corruptos que acabam fazendo os alunos temerem ao Grêmio.

Mesmo representando os Alunos, o Grêmio costuma possuir oposição. São capitães rivais que formam alguma chapa concorrente durante as eleições ou skisitos que não concordam com algumas atitudes do Grêmio, encarando-os como agentes da APP. Quanto mais corrupto ou aliado a APP o Grêmio for, mais oposição ele consegue dos alunos. Em escolas em que uma panela predomina com maior status, o Grêmio certamente será formado por membros dessa panela, ampliando-lhes as possibilidades de lutarem por direitos que eles considerem convenientes para sua panela, ignorando as outras reivindicações de membros das outras painelas. Durante épocas de eleição, costuma haver uma verdadeira guerra interna. Colégios em que os alunos andem demais com membros de sua própria panela costumam ter painelas guerreando. Colégios em que os alunos andem mais diversificados, costumam ter capitães guerreando e, conseqüentemente, seus grupos.

Mesmo com tanta intriga, o Grêmio ainda é necessário porque ele representa a voz do aluno. Ele ainda é necessário para que o Colégio saiba um pouco o que está havendo no mundo dos alunos e não fique tão distanciado da verdadeira natureza das necessidades de um aluno, voltando ao estado ditatorial da Idade Média.

Funcionários

Arzzak olhou para o professor Zenith enquanto colocava discretamente no bolso a cápsula que encontrara na sala dos professores.

— *E então, sr. Arzzak de Gamorra? O que o senhor estava fazendo na sala dos professores, sozinho, quando deveria estar no auditório com os outros?* — perguntou Zenith.

— *Arzzak, menino! Já encontrou o álcool que eu deixei aqui?* — proferiu Efrete.

Arzzak respirou aliviado quando Efrete piscou para ele sem o professor ver. Estava salvo...



Os Funcionários são os membros de uma Escola, geralmente nunca notados com certa frequência, a não ser por alguns alunos. Eles possuem um papel tão importante quanto os professores, sendo os responsáveis pela manutenção física da Escola. Entre os funcionários mais comuns estão os secretários, os zeladores, os cantineiros, os vigias e porteiros. Em outras escolas há bibliotecários, técnicos de manutenção, os tesoureiros, os copiadores, etc.. Geralmente são encontrados pela escola cumprindo sua função, independente de qual seja ela. Alguns são muito comunicáveis, possuindo um renome entre os alunos. Outros possuem características dignas de um Isolado. Por isso mesmo os funcionários são utilizados por muitas escolas como observadores dos alunos, reportando alunos problemáticos aos coordenadores ou repreendendo alunos que não tenham feito algo tão grave. É recomendado que o Mestre trabalhe bem os funcionários de uma Escola, pois sempre que há uma aventura em uma escola, é quase certo que um funcionário acabe se envolvendo na aventura.

Clubes

- *Mas é importante!* — disse Meybel. — *É para o jornal do Clube de Jornalismo! Só uma entrevista exclusiva!*
- *Agora não, senhorita!* — disse Errado. — *Ainda há muito a ser feito...*
- *Como assim?* — perguntou Meybel.

Errado ia responder, quando ouviu ao longe um som gutural. Era como o Kibulbu avisara. Mr. Wberes, sem pensar duas vezes, começou a correr pelo corredor seguido por Errado e Snake. Ainda havia muito a ser feito.

Os clubes são grupos de alunos que atuam em atividades relacionadas a algum assunto. Existem dois tipos de clubes: os clubes oficiais, apoiados pela escola como atividades extracurriculares; e os clubes compostos por grupos que não são associados a escolas, podendo ser organizados mundialmente ou não.

A grande maioria das escolas não possui clubes como atividades extracurriculares para Alunos, mas as que possuem são bem renomadas entre os alunos e no mercado. Ao contrário das panelas que há um tipo de comportamento, os clubes possuem como foco uma atividade acadêmica. Para que um clube seja aberto na escola, é preciso que o assunto seja acadêmico e aprovado pelo Conselho. Para que um Clube possa ser mantido, é preciso mais de cinco membros atuantes e que possua um bom rendimento de atividades. Se, durante dois anos letivos o Clube não conseguir um bom rendimento apresentando resultados, ele será fechado. Por isso existem grandes variedades de clubes: Clube de Ciência, Clube de Jornalismo, Clube Teológico, Clube de Computação, Clube de Arte, Clube de Moda, Clube de Esportes, etc.. Muitos clubes são subdivididos em categorias, como Clube de Futebol, Clube de Vôlei e Clube de Basquete.

O segundo tipo de clubes é os compostos de grupos de crianças e adolescentes que se unem e não estão diretamente ligados ao colégio. É bastante comum que algum grupo de alunos abrirem clubinhos com nomes estranhos que duram apenas durante a infância dos membros sendo dissolvidos depois.



Grupos como escoteiros e bandeirantes também são tidos como clubes, em algumas escolas há clubes oficiais e legalizados sobre tais grupos. De uma forma ou de outra, gangues muito grandes também são tidas como clubes. Dessa forma, os clubes não-oficiais podem envolver desde pastorais religiosas até grupos maiores como o greenpeace, passando

pela Ordem DeMolay e pelos Tri-Lambda.

Para fazer parte de um Clube, seja ele oficial ou não, é preciso que o Aluno prove que está apto a integrá-lo. Em

alguns clubes são precisos testes e até meses de observação para que um aluno seja tido como membro. Em outros clubes apenas uma entrevista já o torna membro, mesmo que possa haver um desligamento do clube devido à inatividade. Em alguns clubes também é comum haver apenas a distinção de acordo com uma característica, como o Clube do Bolinha e os Batutinhas, que só aceitam garotos entre os seus membros. Em termos de regras, para pertencer a um clube é preciso comprar o aprimoramento Sócio.

Como membro do Clube, possui-se Aliados e Contatos com influência em algum meio relacionado ao campo de atuação do clube, um Tutor e uma Biblioteca com uma vasta bibliografia sobre o assunto do Clube. Em compensação, cada clube exige que o membro siga o código de honra do clube, que, independente do clube, requer uma certa dedicação ao clube e seus interesses. Muitas vezes o aluno precisa prestar uma missão designada pelo clube ou ajudar algum outro membro do clube, mesmo que não seja seu amigo. Alguns clubes exigem que, para admissão o aluno seja indicado por algum outro membro veterano. Em termos de regra indica que, antes do aluno se associar ao clube ele deve ter o aprimoramento Contatos e Aliados (mesmo já possuindo o aprimoramento Sócio). Para os clubes que exigem que o aluno possua certas habilidades em algum assunto, em termos de regra exige-se 10%, no mínimo, na perícia correspondente ao assunto do Clube.

A seguir são descritos os clubes mais conhecidos mundialmente, com atuação de nível mundial, podendo ser encontrados em escolas de diferentes regiões ou países, com suas principais características descritas, assim como condições para entrada de um aluno, benefícios e as exigências de tal Clube.

Associação Bíblica Estudantil

Sharabs fitou o pastorinho e bastante segura de si, disse:

- *O Segundo Mandamento diz claramente que não pode-se adorar outros deuses perante Deus. Orar para alguém é adorá-lo. A Igreja Católica criou os santos para que servissem de exemplo, não para que as pessoas orassem para eles. Como Moisés e Elias eram para os judeus.*
- *Mas minha tia disse... — Windows tentava se justificar.*
- *Não se prenda ao que ela disse ou ao que eu disse, procure a verdade. Procura conhecer. Se quiser conheço um grupo que pode ajuda-lo a conhecer mais sobre a Bíblia, sem vínculo a religiões, apenas a busca da verdade e estudo da Bíblia, crenças e costumes religiosos.*

A Associação Bíblica Estudantil surgiu nos anos 90, com um movimento universitário que pretendia realizar estudos e discussões sobre temáticas bíblicas sem apego a alguma específica religião, com apoio da Ordem de Yamesh conseguiu disseminar-se pelo mundo. A Associação é conhecida por tentar realizar eventos culturais que enfoquem a Bíblia e estudos religiosos. A Associação também realiza ações solidárias, visitando hospitais e realizando campanhas de doações para entidades beneficentes. Tanto crianças do sexo masculino quanto do sexo feminino podem fazer parte da Associação,

passando a ser denominados, respectivamente Associado e Associada. Pastorinhos de diversas religiões são membros da Associação, mas também podem ser encontrados muitos Skisitos, Bruxos e CDF's entre os membros.

Para o candidato se associar a Associação, é preciso somente que ele entre em contato com a sede de sua cidade e participe das reuniões e atividades realizadas pela Associação. Para subir de grau é preciso que o Associado aprimore seus conhecimentos bíblicos, participe de atividades, testes e missões estipuladas pela Associação. É permitido somente ficar na Associação até os 21 anos. Se o membro mostrar-se bastante promissor é convidado a se tornar membro da Ordem de Yamesh.

Os graus da Associação Bíblica Estudantil são: Ouvinte, Seguidor, Conhecedor, Disseminador, Pastor, Profeta e Ungido.

C-Lan

Mr. Wheres olhava a tela do computador com afínco, enquanto via seu counter correndo pelos becos e buscava uma proteção contra o tiroteio. Mal viu quando um terrorista saltou na sua frente na tela e dando um salto mortal por cima do seu counter, usou a faca de maneira letal. Com a tela escurecendo apareceu só o seu nome entre os eliminados e o de seu oponente: "Sprite".

- *Ei, como foi que você deu um mortal em Counter-Strike?! É impossívell! — gritou Mr. Wheres.*
- *Ele é um C-Lan. Eles podem até mesmo colocar personagens de Final Fantasy em Counter-Strike. Me lembro da última bola de fogo que eles lançaram em mim na semana passada... — falou desanimado Dromar ao lado de Mr. Wheres, Sprite também o derrotara naquele jogo.*

O C-Lan foi fundado no final dos anos 90, quando se iniciou a ampliação de lan houses, casas de jogos eletrônicos, por usuários e donos de lan houses que pretendiam possuir acesso a mais informações, dicas e versões de jogos eletrônicos. A C-Lan é conhecida por seu grande vínculo com jogos eletrônicos, desde videogames a jogos de computador, possuindo informações sobre novos lançamentos, sobre dicas de jogos e versões atualizadas de jogos. Os seus membros são conhecidos por passarem boa parte do tempo livre em lan houses conversando com os amigos ou jogando algum jogo de rede. Através de uma rede secreta com acesso somente para os membros do C-Lan se passam versões novas de jogos e até mesmo experimentais. Muitos fabricantes de jogos estão cadastrados ao C-Lan utilizando o grupo para testar seus mais novos lançamentos e detectar possíveis bugs ou falhas, antes de se lançar no mercado, além de passar dicas de como realizar feitos aparentemente impossíveis no jogo sem utilizarem códigos. Dessa forma o C-Lan é bem visto entre os gamers e conhecedores do assunto. Tanto membros do sexo masculino quanto do sexo feminino são aceitos, não havendo limites de idade. O maior número de membros são das painelas nerds e hobbiet's, embora existam muitos outros membros de outras painelas no C-Lan.

Para ser um membro do C-Lan o candidato deve ser indicado por um membro veterano (aprimoramento Contatos e Aliados) e terá sua perícia em jogos testada pelo Clube em uma parada de testes tanto teóricos quanto práticos (mínimo de 30

no subgrupo videogame da perícia Jogos). Para subir de grau no C-Lan precisa-se superar certos desafios ou testes impostos pelo Clube, rendendo assim certa pontuação.

Os graus no C-Lan são: Leg, Newbie, Tweak, Gamer, Patch, Camper, Skin, Sniper e Server.

Charmed

Com uma maquiagem escura pesada no rosto e vestida com uma roupa toda preta, Wilhelmina olhou o broche que haviam deixado em seu armário. O bilhete dizia ser de um admirador secreto. Analisando o broche ela notou que ele era feito de alguns objetos que eram levemente utilizados como fetiches em algumas simpatias. Estava amaldiçoado com um feitiço de azar. Sem pensar duas vezes, Wilhelmina jogou o broche no lixo. Precisava descobrir quem enviara isso para ela e com qual finalidade, mas antes precisava ver se algum traço daquele feitiço de azar ficara nela. Iria fazer uma poção por precaução.

A Ordem Charmed foi criada nos anos 80 por um grupo de garotas que descobriram um tomo de magia, apoiada pelas Brujas a Ordem se espalhou pelo mundo. Somente garotas são aceitas na Ordem e são conhecidas como charlady (no singular) ou charladies (no plural). A charmed é conhecida pelas práticas de magia de seus membros, embora utilize mais rituais, pois pouquíssimas são as charladies que utilizam magia espontânea. As Charladies costumam andar de preto ou com maquiagem pesada, lembrando garotas góticas. Medalhões e anéis, embora sem nenhum valor mítico são utilizadas pelas Charladies. Na Ordem aprendem sobre história da magia e utilização de fetiches, símbolos, ingredientes e amuletos em seus rituais de poção e de feitiçaria. Embora entre as charmed existam garotas da painela bruxos, elas não são as mais comuns, sendo muito mais fácil encontrar skisitas, patricinhas e CDF's. Somente pode-se manter na Ordem até os 21 anos. Garotas muito promissoras são convidadas para integrarem a Ordem das Brujas.

Para ingressar na ordem é preciso que a candidata demonstre uma vocação para o misticismo (algum aprimoramento místico ou 10% em Teoria da Magia) ou seja indicada por uma charlady (aprimoramento Contatos e Aliados). Para subir de grau na Ordem é preciso que a charlady desenvolva seus conhecimentos, suas práticas místicas e obtenha sucesso em testes, atividades e missões estipuladas pela Ordem.

Os graus da Ordem Charmed são: Amanda, Luzia, Lucretia, Alexandra, Maria Esperanza, Maria Constanza e Samantha.

Comics Sociedad

Bháskara, Inominável e Dromar juntaram-se a Mbobos enquanto caminhavam em direção a gibiteca.

- *Vale muito a pena não. — falou Mbobos. — O Phersheu disse que o roteiro está muito fraco mesmo e eles tentaram compensar no desenbo. Eu vou comprar a Magazine, o Phersheu disse que é muito bom.*
- *E como o Phersheu sabe disso se são lançamentos?*
- *Ele é da Comics Sociedad, meu caro Bháskara.*
- *Nunca ouvi falar, Mbobos. — perguntou Inominável.*
- *Hã?! — espantou-se Dromar. — Eles são os maiores conhecedores de quadrinhos do mundo, sabem tudo mesmo,*

maior moral! Eles conhecem os autores e conversam com eles! Se tiver alguém que sabe sobre HQ's são os Comics.

A Comics Sociedade foi fundada nos anos 60 pelos autores e desenhistas de quadrinhos da época para que pudessem trocar informações e discutir materiais lançados e que ainda estavam em fase de produção. Os membros da Comics Sociedade são conhecidos por sua vasta biblioteca de quadrinhos e seus membros por saber informações sobre essa área de forma bastante precisa. Devido à internet, a Sociedade ampliou seu campo de atuação e hoje possui membros de todos os lugares do mundo. Seus membros costumam sempre possuir rascunhos de desenhos em estilo comics ou roteiros sobre aventuras comics. Embora a grande maioria seja envolvendo o tema Supers, após materiais como Sandman de Neil Gaiman e Liga Extraordinária de Allan Moore, muitos materiais que antes eram desprezados por não seguirem o padrão supers, têm tomado espaço na Sociedade. Apostilas para treino em desenho e de elaboração de roteiros são distribuídas gratuitamente pela Sociedade, embora seja proibido se repassar esse material para qualquer não-membro da Sociedade. A Sociedade não possui limite de faixa etária e aceita tanto membros do sexo masculino quanto do sexo feminino, havendo também uma grande diversidade de jovens de painéis, embora o maior número ainda seja de hobbiet's.

Para inscrever-se na Sociedade, o candidato deve procurar uma sede da Sociedade, geralmente em uma gibiteca, ou se inscrever através da internet. A partir daí ele passará a receber uma revista informativa com muitas informações sobre o mundo dos quadrinhos. Para subir de grau, ele deve demonstrar um bom conhecimento em quadrinhos e estilos, podendo realizar testes ou apresentar roteiros e desenhos que tenha feito, lhe rendendo pontos.

Os Graus da Comics Sociedade são: Leigo, Curioso, Leitor, Colecionador, Perito, Amador e Profissional.

Coruja

Um piado de coruja ecoou vindo do lado de fora da sala. Hazziel olhou para a janela. Fora um piado longo e ainda era dia. Outros piados se seguiram, entre curtos e longos. Era Código Morse. Reconhecera de imediato o piado de Gênio da Lâmpada, mesmo que não pudesse vê-lo. O corujal na escola do Fórum havia sido roubado. Levaram um Manual Coruja, o segredo dos Corujas estava ameaçado. Sem perder tempo, Hazziel escreveu um bilhete e repassando para Dromar disse:

- *Entregue pro Leish, por favor. É urgente!*
- *Pode deixar. — falou Dromar abrindo o tubo de encanamento que passava ao lado da janela. Ele colocou o bilhete em um tubo com a indicação 6ªA e colocou cuidadosamente no cano. Era o Sistema de Informação dos Bagunceiros da Escola do Fórum.*

A Coruja foi fundada no ano 2000 por um grupo de alunos que para manterem contato entre si, após a mudança de suas famílias da cidade, criaram uma lista de discussão na internet. O nome Coruja foi escolhido pela mesma ser a mascote da Educação, dos estudos. O grupo é conhecido pela enorme quantidade de trabalhos estudantis e de pesquisas que desenvolvem para ajudar aos outros membros que busquem informações sobre esses assuntos tratados. As sedes físicas e fóruns secretos na internet são chamados de Corujal e os

códigos que existem para se identificarem são chamados piados. No grupo os membros realizam pesquisas e trabalhos sobre diversificados assuntos. Tanto pessoas do sexo masculino quanto do sexo feminino fazem parte da Coruja, sendo os mesmos chamados de Coruja. Embora não possua faixa etária, somente há membros crianças e adolescentes pelo fato de ter sua fundação de certa forma muito recente. Muitos dos membros pertencem a panela dos CDF's, Nerds e McGuyver's, mas até mesmo Zémolezas costumam entrar no grupo à procura de ajuda para seus trabalhos acadêmicos.

Para ingressar no grupo é preciso que seja indicado por um Coruja (aprimoramento Contatos e Aliados) e que o candidato apresente um trabalho escolar sobre um tema designado pelo grupo (mínimo de 15% em algum subgrupo da perícia Ciências). Muitos candidatos tentam pegar material já existente na internet ou já desenvolvidos na escola, mas os corujas sempre sabem quando o trabalho está na internet e a maioria dos trabalhos bons que são feitos em escolas. Para subir de grau é preciso que desenvolvam-se trabalhos acadêmicos, seguindo as regras acadêmicas de diagramação. Os trabalhos possuem tema livre, embora os corujas indiquem temas que renderá maior pontuação na análise. Os trabalhos são avaliados por um grupo seletivo de membros do Coruja e é dada uma pontuação que será adicionada ao currículo interno do membro e após atingir determinadas pontuações pode-se evoluir de grau após uma prova de conhecimento.

Os graus da Coruja são: Caburé, Orelhuda, Pintada, Banhado, Suindara, Topete, Mateiro, Murucututu e Curucututu.

Escola de Sagres

Lamazius olhou para Arlequim e disse:

- *Mas é claro que é seguro. Esse encanamento possui ar comprimido circulando nele. Em cada série há uma barreira, mas em um local diferente. Cada tubo possui uma aba justamente na localização da barreira da sala desejada. Dessa forma, quando um tubo chega na sala, a aba vai chocar-se na barreira inúmeras vezes, devido ao ar comprimido que vai tentar abrir passagem. O projeto eu construí com a ajuda da Escola de Sagres. O único trabalho do Bagunceiro será retirar a tubo ou coloca-lo sem os professores verem e ouvir as batidas.*

Arlequim sorriu. Finalmente o Sistema de Informação Bagunceiro da Escola do Fórum estava pronto. Agora eles estariam mais bem informados que os babosos ou os mercadores. Sabia que o Lamazius conseguiria criar algo assim, ele é da Escola de Sagres.

Fundada no período das grandes navegações, a Escola de Sagres era conhecida pelos inúmeros exploradores, marinheiros e inventores que faziam parte da Instituição. A Escola de Sagres sobreviveu devido a um grupo de membros que recrutavam os poucos inventores de cada época, até chegar aos dias de hoje. A Escola de Sagres é conhecida pelas suas invenções e oficinas, onde seus membros podem aperfeiçoar suas técnicas de engenharia mecânica entre outros conhecimentos, a Escola de Sagres tem encontrado entre os japoneses e sua avançada tecnologia seus maiores seguidores. Muito do que se possui atualmente da tecnologia deve-se em parte aos estudos e aperfeiçoamentos da Escola de Sagres. Seus membros são conhecidos como Sagre e tanto homens quanto mulheres podem fazer parte, sem limites de faixa etária. Muitos

McGuyver's vêm em Sagres seu ambiente perfeito, pois possuem acesso a laboratórios com tecnologia e a estudos sobre técnicas refinadas de desenvolvimentos de invenções, mas membros de outras painéis são encontrados na Escola de Sagres.

Para fazer parte da Escola de Sagres, o candidato deve ser indicado por um membro veterano (aprimoramento Contatos e Aliados). Depois de avaliado pela Ordem e aceito (mínimo de aprimoramento Improvisador 1, um Código de Honra e 20% no subgrupo Mecânica da perícia Engenharia), ele deve participar de estudos para desenvolver suas capacidade inventivas e demonstra-las através de novas invenções ou criações. A pontuação de sucesso nessas invenções permite que o membro suba de grau.

Os graus da Escola de Sagres são: Aprendiz, Artesão, Mecânico, Obreiro, Engenheiro, Inventor, Cientista, Mestre e Gênio.

Federação

Os garotos hesitaram ao ver que o professor D'Zilla estava com o BatGut ao lado, eles teriam de esperar outro momento para falar com o Professor. BatGut era aliado do Redline e do Asmodeus. Se pedissem para falar a sós com o professor certamente BatGut iria vir junto.

- *Maldito Baboso. — falou Thcrown. — Vamos procurar com o Mac um plano B.*
- *Calma, Thcrown. — falou Yetbaal aproximando-se do professor D'Zilla e falando em uma língua estranha.*
- *Mas o quê? — perguntou Thcrown espantado, mais ainda ao ver o professor responder nessa mesma língua.*
- *É Klingon! — falou Mágico com um enorme sorriso no rosto. — O professor é da Federação também! O BatGut não está entendendo nada! Boa, Yet!!!*

Também conhecida pelo nome de Frota Estelar, ela foi fundada nos anos 80 por fãs da série Jornada nas Estrelas, denominados trekkers. A Federação é conhecida pelos seus materiais de ficção científica. Realizam estudos científicos para embasarem melhor o material de ficção científica que produzem ou dos quais são fãs. São conhecidos por usarem em suas reuniões a farda da série clássica de Jornada nas Estrelas, de 1966. Embora fãs de ficção científica, seus tratados científicos e estudos de ciências alternativas costumam ser os melhores da área, sendo citados em diversos países, por diversos autores e mencionados em séries televisivas. Usam também como dialeto idiomas da série, como o idioma klingon e figuras de linguagens que caracterizaram a série Jornada nas Estrelas. Tanto homens quanto mulheres, de qualquer faixa etária, podem se associar a Federação, recebendo o título de trekker. A grande maioria dos trekkers crianças pertence à painél dos nerds e dos CDF's, mas membros de todas as outras painéis podem ser encontrados como associados da Federação.

Para ingressar na Federação, precisa-se apenas que o candidato se inscreva na sede do clube de sua cidade ou através da internet. Após o cadastro, ele deve participar de atividades e testes realizados pela Federação para que possa adquirir pontuação na Federação. Escrever artigos e desenvolver materiais de ficção científica também rende pontuações. Essa pontuação é utilizada para subir de grau na Federação.

Os graus da Federação são: Alferes, Sub-tenente, Tenente, Tenente-comandante, Comandante e Capitão.

Francesia

Condessa encheu-se de fúria quando viu Atenciosa passar. O broche em botão de rosa deixara bem claro, a CDF tornara-se uma francesa. O salgado em sua mão se despedaçou. Atenciosa olhou para Selene que estava sentada conversando com Maga, Ísis e Nelly. Aproximando-se da patricinha, ela levantou a voz:

- *Selene, como me explica isso?!*
- *Isso o quê? — perguntou Selene calmamente.*
- *Aquela magricela da atenciosa com o símbolo da Francesia! Todo mundo aqui sabe que eu entendo muito mais de moda do que ela! Como...*
- *Ela tem bom senso. Conhecimento todo mundo pode aprender, a Colega Atenciosa é uma prova disso. Veja suas roupas como mudaram. Agora Bom Senso nem todo mundo têm e é um pré-requisito em uma francesa, Condessa. — respondeu friamente Selene.*

Também conhecida como a Ordem Feminina, a Francesia foi fundada por garotas que desejam sempre estar conectadas ao mundo da moda, mantendo-se sempre informadas sobre as badalações e tendências atuais, sem perder o vínculo com seu papel de mulheres na sociedade atual. A Francesia é conhecida pelas informações que possuem sobre moda, pelo intenso uso da etiqueta francesa e pelas roupas, sempre em moda, que as associadas desse clube usam. Outra característica predominante é o status que as associadas da Francesia possuem entre os mauricinhos e patricinhas. A Francesia possui informações sobre moda nos quatro cantos do mundo, sempre atualizada e disponibilizando essa informação numa rede de informações secreta na internet, até mesmo os membros do Tri-lambda possuem dificuldade em conseguir quebrar os códigos utilizados pela Francesia. Somente garotas podem fazer parte desse grupo e são chamadas Francesas. Embora a grande maioria das candidatas seja patricinhas, elas não são a maioria entre as francesas. Há uma grande diversificação de painéis na Francesia, mais do que os leigos imaginam.

Para ser aceita entre as francesas, é preciso que a candidata seja indicada por uma francesa antiga (aprimoramento Contatos e Aliados) e terá seus conhecimentos e comportamentos analisados pelo clube (mínimo de 15 na perícia Etiqueta, aprimoramento Bom Senso e um Código de Honra). Para subir de grau é preciso que a mesma possua uma desenvoltura no Clube, apresentando artigos e pesquisas sobre moda, indo desde as tendências futuras até influências culturais na moda. Além dos artigos o clube costuma solicitar alguns favores para as francesas como ir até o desfile de moda da sua cidade e registrar os acontecimentos lá para serem repassados para o Clube.

Os graus da Francesia são: Colega, Amiga, Filha, Irmã, Mãe, Avó e Alma.

Fraternidade

Asmodeus olhou para Redline, que baixou a cabeça e disse:

- *Por isso a APP não tem muita abertura aqui. Spellcaster é um Luminar e como já não bastasse apoio de outros clubes, como a Francesia e a Liga, ele ainda conseguiu*

tornar-se o líder do Grêmio. Eles são bastante fortes, Asmodeus.

- *Hmmm... Pode até ser, mas não são imbatíveis. Você é apenas um Terceiro Peão, ainda não se acostumou com nossa forma sutil de manipulação. Mas agora que estou aqui poderemos mudar o rumo desse jogo. Me mostre a ficha e informações sobre os alunos mais conhecidos e influentes da Escola do Fórum. O verdadeiro jogo está apenas começando...*

A Fraternidade foi fundada na década de 50, por um grupo que pretendia manter os padrões da sociedade perfeita idealizada por pessoas como Hitler e Mussolini. De caráter preconceituoso, conservador, elitista e ditatorial em suas ações, a Fraternidade é pouco conhecida entre os alunos e adultos, sendo apenas sussurrada por aqueles que já ouviram falar nela como se fosse um pesadelo existente e desconhecido. A Fraternidade tenta se infiltrar nos campos sociais, políticos e econômicos, esperando moldá-los ao seu bel prazer e ideais, e isso inclui a APP, na verdade, muitos dos padrões elitistas e ditatoriais antigos que são mantidos nas escolas por exigência da APP partiram desse seletivo grupo da Fraternidade que vêm ganhando cada vez mais poder, embora encontre opositores ferrenhos como os verdadeiros educadores, psicólogos e pais conscientes. O símbolo da Fraternidade é uma ilustração de um tabuleiro de xadrez, sem peças, além de anéis, pingentes ou medalhas com a ilustração do seu grau. Não há limite de faixa etária, nem de sexo, embora a grande maioria seja de homens. A grande maioria de seus membros é de etnia branca. Membros de etnia parda conseguem chegar apenas ao grau de oitavo peão, membros de etnia negra apenas ao grau de quarto peão e são geralmente bastante humilhados dentro do grupo. Membros que costumem mostrar um grande desenvolvimento podem ser convidados para ser membro da Sagrada Ordem dos Magos, também conhecida como Thule, composta por magos nazistas. Há uma maior diversidade em painéis na Fraternidade, mas predomina capitães, skisitos e mauricinhos.

Para se tornar um membro da Fraternidade, o candidato deve ser indiciado por um membro veterano (aprimoramento Contatos e Aliados) e terá sua condição avaliada pelo grupo (mínimo de 20 nos subgrupos História e Sociologia da perícia Ciências, de 30 nos subgrupos Interrogatório, Liderança e Intimidação da perícia Manipulação e 25 no subgrupo Barganha da perícia Negociação). A partir de sua inclusão, ele passará a ter aulas sobre os ensinamentos e mistérios do antigo Partido Nazista e participará de missões que provem sua lealdade ao grupo e à linha filosófica do grupo, somente assim ele vai coletando pontos para subir de grau.

Os graus da Fraternidade são: Primeiro Peão, Segundo Peão, Terceiro Peão, Quarto Peão, Quinto Peão, Sexto Peão, Sétimo Peão, Oitavo Peão, Primeira Torre, Segunda Torre, Primeiro Cavalo, Segundo Cavalo, Primeiro Bispo, Segundo Bispo, Rainha e Rei.

Nota Importante: A Fraternidade é recomendada somente para NPC's.

Guilda

Falcon olhou para Nvndaemon firme, mas com um sorriso no rosto. Nvndaemon não notara, apenas olhava para o novo mercador que

dizia-se membro da Guilda e ainda assim estava entrando no território deles.

- *Não se preocupe, Nvn. — falou Falcon. — A Guilda logo dará um jeito, você sabe o que eles costumam fazer com mercadores que se passam por membros da Guilda.*
- *Sei. — falou Nvndaemon. Ele oferecera a oportunidade de adesão ao novato, mas o novato recusara e ainda os ofendera... O novato escolhera aquela opção. Nada mais podia fazer, por enquanto.*

A Guilda foi fundada nos anos 90 por um grupo de mercadores que decidiram investir em um padrão visando melhorar a imagem dos mercadores já que eram vistos como ladrões mafiosos devido aos mercadores que agiam de forma errada. A Guilda é conhecida por seus padrões de funcionamento, que garantem até mesmo uma certa garantia de negócios para um cliente. Os membros costumam possuir regras de comercialização que impedem a realização de negócios de forma ilícita prejudicando ao renome dos mercadores e aos clientes. A Guilda possui uma tabela de preços que permite que o cliente saiba exatamente qual será a faixa do preço de um determinado produto em qualquer ponto de venda ligado à Guilda, também conseguem determinados produtos para os membros caso não haja em seu estoque, sem custos adicionais. A Guilda também fornece aos seus membros uma lista dos cinquenta piores pagadores da região e os melhores clientes onde o membro vá atuar, além de prestar serviço de cobrança para os membros que possuem problemas com maus pagadores, claro que exigindo 50% do arrecadado na cobrança. Embora a grande maioria predominante seja realmente de mercadores, pode-se encontrar alguns membros de outras painéis na Guilda. Tanto homens quanto mulheres podem fazer parte da Guilda, mas embora não possua uma faixa etária somente há membros jovens devido ao pouco tempo de fundação.

Para tornar-se membro da Guilda o candidato deve procurar um membro da Guilda e preencher o contrato de adesão, pagando 10% de cada venda realizada. Após a inclusão, ele será visitado por auditorias que irão ver se ele está realmente seguindo as regras da Guilda, caso não esteja ele será expulso da Guilda. Pessoas que tentam se passar por membros da Guilda em pouco tempo recebem a visita de um grupo de milícia da Guilda. Para subir de Grau deve-se apenas aumentar o número de vendas de produtos.

Os Graus da Guilda são: Ambulante, Camelô, Feirante, Mascate, Vendedor, Gerente, Diretor, CEO, Presidente e Fundador.

Harpa de Orfeu

Professora Gyulia sorriu para o diretor, agradecida pela Escola do Fórum ter cedido o auditório para a apresentação musical dos harpistas. 80% de todo o dinheiro arrecadado daquele evento iria para o Hospital Infantil Querubim.

No palco, Sonora estava radiante. A dois anos atrás nem pensava em conseguir um dia tocar um violino, não tinha dinheiro para pagar aulas e muito menos ter um em casa. E agora, na Harpa de Orfeu não só ganhara um violino e aprendera a tocar, como estava participando de concertos públicos beneficentes. Para ela era mais do que uma honra ser uma harpista.

A Harpa de Orfeu foi fundada em 1995, por um grupo composto por artistas praticantes de diversas artes com intenção de criarem uma ligação entre as artes e a responsabilidade social. A Harpa de Orfeu é conhecida por sediar eventos para divulgação de obras de artes feitas pelos membros da Ordem e pelo trabalho social realizado em entidades beneficentes de forma voluntária. Costuma realizar visitas a hospitais, asilos, hospícios e em ONG's beneficentes, além de doarem parte do arrecadado com as vendas de materiais de arte para tais entidades. Uma das ordens de maior poder aquisitivo, sobrevive do dinheiro das obras de arte vendidas e dos eventos de arte realizados por ela. Membros da Harpa de Orfeu costumam receber materiais para desenvolverem suas obras, sem nenhum custo adicional. Tanto homens quanto mulheres podem tornar-se membro da Harpa de Orfeu, passando a serem conhecidos como Harpista. Hobbiet's, mcguyver's e jedi são encontrado com mais facilidade dentre os Harpistas.

Para que um novo membro seja aceito na Harpa de Orfeu, é preciso que ele seja indicado por um harpista veterano (aprimoramento Contatos e Aliados) e tenha sua indicação aprovada pela Ordem (mínimo de 10% em uma perícia de artes). Para subir de grau é preciso conquistar pontuação, através do aprimoramento de sua arte, participação em eventos e sucesso em atividades e missões estabelecidas pela Harpa de Orfeu.

Os graus da Harpa de Orfeu são: Gongo, Pratos, Tambor, Tímpanos, Trompa, Trompete, Trombone, Tuba, Contrabaixo, Clarinete Baixo, Clarinete, Fagote, Contra-Fagote, Piccolo, Flauta, Oboé, Flautim, Violoncelo, Viola, Segundo Violino, Primeiro Violino, Piano e Harpa.

Liga Vitoriana

Arzszak apenas encarava a Garota Veneno a invasora do Corujal e que em uma tentativa de fuga subira até o telhado da Escola. O vento era forte e o sol há muito havia desaparecido coberto pelas nuvens negras carregadas de chuva e raios. O Manual havia sido recuperado, mas ela estava com os disquetes com trabalhos dos Corujas. Sem outra alternativa, Garota Veneno arremessou os disquetes na direção de Arzszak, mas escorregou, caindo do telhado.

Garota Veneno mal acreditava. Arzszak saltara para segurá-la, segurando-a em uma perna e com a outra mão segurando-se na borda do telhado, que começava a rachar. Era uma queda de 5 andares.

— E agora, jedi, como vamos fazer para subir?

— Um membro da Liga nunca está sozinho, Veneno. Pegamos os disquetes e o manual, Arzszak.

Leishmaniose surgia junto com Keira no telhado.

A Liga Vitoriana foi fundada no final do século XIX, por leitores inspirados pelas obras literárias da época para manterem vivos os valores de Honra e Virtudes que se acreditava estar perdendo com o passar do tempo. A Liga Vitoriana é conhecida justamente por esse estilo de exaltação da honra e da virtude, onde a honra “é o conhecimento e a prática daquilo que é certo, não importa a que custo” e virtude “é a prática de ações boas, sem esperar uma recompensa”. Para os membros da Liga Vitoriana, não fazer um gesto bom é estar fazendo um gesto mau. Seus membros sempre agem de forma honrada e virtuosa, lembrando bastante a heróis literários do século XVIII e XIX. Embora ajam sigilosamente, quando a

condição de um membro é revelada, ele não a nega. Costumam estudar diversos temas científicos, culturais e até técnicas de combates, como esgrima e artes marciais. Muitos jedi e hobbiet's podem ser encontrados na Liga Vitoriana, mas membros de outras painéis são bastante comuns também, inclusive Isolados. Tanto homens quanto mulheres podem fazer parte da Liga e são chamados vitorianos, sem limite para uma faixa etária.

Para ser aceito entre os membros da Liga, o candidato precisa ter feito um ato heróico e ser indicado por um membro da Liga (aprimoramento Contatos e Aliados). Após a indicação, o candidato é avaliado pelo Conselho da Liga que estudará o caráter e comportamento do candidato (no mínimo os aprimoramentos Pontos Heróicos 2, Bom Senso, Código de Honra dos Heróis e pontuação 20 na perícia Etiqueta). Quando membro da Liga, ele deve cumprir missões e atividades para a Ordem, seguir as leis da Ordem focados na Honra e na Virtude e manter sigilo quanto à sua condição como membro.

Os graus da Liga Vitoriana são: Andarilho, Aventureiro, Explorador, Detetive, Cavaleiro, Agente e Lorde.

Luminares

— *Então a Fraternidade está agindo novamente...*

Spellcaster fitava Arzszak na Sala do Grêmio, ainda com os itens roubados e Garota Veneno escoltada por Leishmaniose e Keira.

— *Eles devem ter recebido reforços, o diretor Norson foi bastante pressionado pela APP e a recente conjuração daquele Laminak durante a visita dos fiscais da APP mostram que eles estão querendo pegar pesado nessa partida... Deixem-na ir.*

Garota Veneno saiu gargalhando. Spellcaster apenas sorriu perante o olhar preocupado de Keira e Leishmaniose e disse:

— *Os Corujas são secretos e se nos queixarmos de roubo de um Corujal estaremos ameaçando o segredo deles. Mas não se preocupem, os Luminares sempre foram mais poderosos que a Fraternidade. Vou mobilizá-los.*

A Ordem dos Luminares, também conhecida como Ordem DeMolay, foi fundada em 1919 e com o apoio de facções dos Iluminados, como a maçonaria, teve um vertiginoso crescimento. Os Luminares são conhecidos por sua disciplina e sigilo, sendo uma das ordens que mais possuem segredos dos não-membros. Os Luminares são conhecidos pela sua sagacidade e grande capacidade de negociação, passando por estudos dentro da Ordem em capacidades técnicas-administrativas e de caráter. Somente jovens do sexo masculino são aceitos entre os Luminares (para as garotas existe a Ordem das Filhas, também conhecida como Filhas de Jó) e seus membros são chamados de Luminar ou DeMolay. Muitos Luminares costumam pertencer à painél dos Capitães, mas podem-se encontrar hobbiet's e até mesmo jedi entre os DeMolay.

Para que um candidato possa se tornar DeMolay, ele deve ser filho de um Iluminado ou indicado por um outro membro da Ordem (aprimoramento Contatos e Aliados). Após uma avaliação realizada pela Ordem (deve possuir pelo menos um Código de Honra), se aprovado, o membro poderá participar das reuniões e atividades Luminares. Para subir de grau, é preciso que o Luminar desenvolva seus conhecimentos e seja aprovado em testes, atividades, requisitos ou missões

designadas pela Ordem. Um membro só pode se manter na Ordem até os 21 anos, se ele for muito promissor, será convidado pelos Iluminados para ingressar nessa Ordem maior.

Os graus da Ordem dos Luminares são: Iniciado, DeMolay, Cavaleiro, Ébano e Sênior. Há um grau concedido aos melhores Luminares, chamado grau Chevalier.

Ordem da Fênix

Kthulbu sorriu ao olhar para Hirus. O salão estava totalmente revirado, mas ele conseguira. Leishmaniose, MacGun, Samurai, Sbarabs, Snake, Lídia e Thcrown levantaram-se rapidamente, o vento os arrastara também. Minutos atrás, utilizando-se da varinha de Kthulbu, Hirus conjurara um feitiço de banimento, similar ao que Merlin utilizara contra Mathias Szachmary, mas em nível menor. O suficiente para enviar o Laminak e os gremlins de volta ao Inferno.

- *Parabéns, jovem Hirus. Acredito que com tal feito você poderá graduar-se, alcançando o grau Euro e ganhando sua própria varinha. — Kthulbu sorria orgulhoso ao dizer isso.*
- *Bom trabalho, gente! Agora vamos tentar arrumar isso aqui antes que os fiscais da APP cheguem, os outros não poderão atrasa-los por muito tempo. — falou MacGun levantando-se.*

Sbarabs olhava ao seu redor, o homem que aparecera do nada a protegendo com uma espada de fogo, desaparecera.

A Ordem da Fênix foi fundada na Idade Média pelos membros da Escola Cabalística de Luft para que pudessem desenvolver o caráter e habilidades dos filhos e de possíveis futuros membros da Escola Cabalística de Luft, para que quando se tornassem membros da mesa com a devida idade, pudessem honrar melhor o seu papel, evitando futuras divisões como a ocorrida com a Rosa dos Ventos anos antes. A Ordem da Fênix é conhecida pela sua enorme biblioteca localizada em um bolsão dimensional no plano de Spiritum. Embora nem todos os membros tenham acesso a biblioteca, muitas cópias dos livros que lá estão podem ser encontradas nas sedes em algumas cidades. Os membros da Ordem da Fênix são conhecidos pelas capas nos ombros que usam como uniforme, similares às capas do século XIX. Costumam estudar sobre as nuances do mundo sobrenatural e da magia. A pouca magia encontrada entre os membros é uma magia fetichista, precisando-se de uma varinha para realizar-se os efeitos místicos. Somente após o terceiro grau pode-se estudar magia e com autorização da Ordem, que concede a varinha. Tanto jovens do sexo masculino quanto do sexo feminino podem fazer parte da Ordem. A grande maioria dos membros dessa ordem pertencem à panela Bruxos, mas membros de muitas outras panelas podem ser encontrados entre os Fênix.

Para ingressar na Ordem é preciso que o candidato seja filho de um mago da Escola Cabalística de Luft, possua habilidades míticas (aprimoramentos místicos) ou seja indicado por um Fênix veterano (aprimoramento Contatos e Aliados). Sua indicação deve ser aprovada pela Ordem (no mínimo um Código de Honra e 10% em Teoria da Magia). Após a aprovação, ele deve desenvolver seus estudos e conhecimentos técnicos. Para passar de grau, é preciso que se consiga realizar as atividades e missões estipuladas pela Ordem. Após completar 21 anos, os membros mais promissores são convidados para juntar-se a Escola Cabalística de Luft.

Os graus da Ordem da Fênix são: Aprendiz, Companheiro, Euro, Nótus, Zéfiro, Bóreas, Mago, Mestre e Grão-Mestre.

Ordem da Honrada Cavalaria

Eriol saltara rapidamente esquivando-se do ataque. Sem pensar duas vezes ele revidou o ataque com uma série de socos rápidos. O jovem adversário ainda tentou bloquear os ataques, mas os socos eram mais rápidos do que ele estava acostumado a bloquear. Parecia que eram várias mãos atacando em vez de somente uma. Desequilibrado pelo ataque, o jovem oponente foi ao chão.

Eriol parou o ataque e ficou em posição de luta, esperando a próxima ação de seu adversário. Seu código de Honra o proibia de atacar pessoas caídas. O adversário olhou para Eriol e disse:

— *Eu desisto.*

— *Tudo bem. — disse Eriol. — Lutei muito para conseguir a alcunha de Cavaleiro Pégasus e eu defenderei essa honra com minha vida, Cavaleiro Salgueiro. Não é nada pessoal.*

A Ordem da Honrada Cavalaria foi fundada na Idade Média, sendo conhecida por sua atuação na chamada Cruzada das Crianças. Naquele período, viu-se a necessidade entre os Templários de recrutarem alguns membros desde a infância. Após a dissolução oficial dos templários, em 1314, a Ordem da Honrada Cavalaria foi dissolvida também. No século XX, a Ordem foi novamente reaberta pelos Cavaleiros Templários para educação de seus filhos, e de outros promissores futuros Cavaleiros Templários. Os membros da Ordem da Honrada Cavalaria são conhecidos como Cavaleiros e famosos por sua disciplina, autocontrole, conhecimento de estratégias e capacidade física. Ao contrário do que se imagina, os membros da Ordem da Honrada Cavalaria não sabem sobre os seres sobrenaturais e os planos templários no panorama sobrenatural, embora desenvolvam uma postura de proteção às pessoas. Embora sejam incomuns, meninas também costumam ser aceitas na Ordem da Honrada Cavalaria. Os membros da Ordem da Honrada Cavalaria são chamados Cruzados.

Para se ingressar na ordem é preciso que seja um filho ou neto de um templário ou que seja indicado por um cavaleiro templário (aprimoramento Contatos e Aliados). A indicação deve ser aprovada pela Ordem Templária (deve possuir um Código de Honra e Pontos Heróicos), onde o jovem recebe uma alcunha. A alcunha é como o membro será chamado pelos outros, junto com seu grau. As alcunhas mais comuns são as de constelações, de animais, plantas, seres mitológicos e elementos da natureza. A alcunha é designada pelo grupo, mas ele pode optar por trocar por alguma outra. Esse será o único momento que ele poderá trocar a alcunha. Caso ele escolha uma alcunha já possuída por alguém, ele deve vencer em um duelo o portador daquela alcunha. Geralmente acarreta em derrota do membro pois muitas das alcunhas desejadas estão com membros de grau superiores e com mais treinamento. Para subir de grau é preciso que o membro amplie seus conhecimentos, seus treinamentos e realize com sucesso as atividades e missões estipuladas a ele pela ordem. Somente jovens até os 21 anos podem permanecer na Ordem da Honrada Cavalaria. Membros promissores são convidados a ingressarem na Ordem dos Templários.

Os graus da Ordem da Honrada Cavalaria atualmente são: Escudeiro, Cavaleiro de Pano, Cavaleiro de Couro,

Cavaleiro de Aço, Cavaleiro de Bronze, Cavaleiro de Prata e Cavaleiro de Ouro.

Ordem do Escotismo

Com a perna infeccionada e febril, era difícil para Gama manter a consciência. Estava perdido na floresta e machucado desde manhã cedo e a noite já chegara há muitas horas. Quando viu uma luz forte ofuscar seus olhos naquela escuridão acreditou que seus dias haviam chegado ao fim. Tentando buscar forças, Gama abriu mais os olhos e viu que a luz desaparecera e havia na sua frente, um anjo e estava com um uniforme dos escoteiros. A garota era tão linda que Gama ainda acreditou que fosse algum anjo que viera lhe buscar, até esquecera a dor que estava sentindo. A garota colocou a lanterna ao lado e deu três toques em um rádio de mão.

— *Está tudo bem agora, garoto. Sou Mousaniele e vou ajudá-lo a sair daqui. — Sorriu-lhe a garota. Um sorriso que Gama achava o mais lindo do mundo. — Já chamei os outros escoteiros pelo rádio, logo estarão aqui. Agora deixe-me ver esse seu ferimento...*

A Ordem do Escotismo foi fundada em 1907 pelo general inglês Baden-Powell e desde então se disseminou por outros países ensinando a arte do escotismo. Os membros da Ordem do Escotismo são conhecidos como escoteiros (masculino) e bandeirantes (feminino). Os escoteiros são conhecidos pelas suas habilidades de sobrevivência em ambientes selvagens e por suas práticas de caráter e honra. Os manuais dos escoteiros são conhecidos no mundo todo e apresenta soluções e conhecimentos sobre inúmeras situações. Por esses motivos, os escoteiros não saem de casa sem o seu Manual do Escoteiro. Eles costumam usar sua farda, com sua faixa de insígnias durante as reuniões e atividades que envolvam diretamente os escoteiros, como exposições e apresentações. Muitos escoteiros costumam pertencer à panela jedi e não é incomum que jedi sejam confundidos com Escoteiros à paisana por seu comportamento, mas muitos membros de outras painelas podem ser encontrados, principalmente curupiras.

Para que uma criança possa se tornar Escoteiro, basta somente que ela procure a sede da Ordem de sua cidade e nela se inscreva. Após tornar-se um escoteiro, o membro deve adquirir a farda de um escoteiro e realizar atividades, treinamento e missões a fim de conquistar insígnias e subir de grau na Ordem. Também devem seguir um rígido código de honra denominado leis que envolvem certas virtudes: Verdade (O escoteiro tem uma só palavra; sua honra vale mais do que a própria vida), Lealdade (O escoteiro é leal), Altruísmo (O Escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação), Fraternidade (O Escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais Escoteiros), Educação (O Escoteiro é cortês), Bondade (O Escoteiro é bom para os animais e as plantas), Disciplina (O Escoteiro é obediente e disciplinado), Felicidade (O Escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades), Consciência (O Escoteiro é econômico e respeita o bem alheio) e Pureza (O Escoteiro é limpo de corpo e alma).

Os graus da Ordem do Escotismo são divididos em Ramos: Lobinho (para crianças de 7 a 10 anos): Noviço, Primeira Estrela, Segunda Estrela e Cruzeiro do Sul; Escoteiro (para crianças de 11 a 14 anos): Noviço, Segunda Classe, Primeira Classe, Cordão Verde-Amarelo, Cordão Vermelho-Branco e Lis-de-Ouro; Sênior (para jovens de 15 a 17 anos): Introdutório, Probatório, Eficiência I, Eficiência II, Insígnia de

Modalidade, Cordão Dourado e Escoteiro da Pátria; e Pioneiro (para jovens de 18 a 21 anos): Ponte Pioneira, Introdutório, Probatório, Insígnia Pioneira, Insígnia de Cidadania, Insígnia de B.P. e Escotista.

Pocket Fighters

Noshferrej e Shingo Watanabe se encararam demoradamente, como Pocket Fighter Shingo desafiara Noshferrej para um duelo. Como direito do desafiado, Noshferrej poderia marcar o local e o local fora o bosque florestal nos Morros. Como esperado, lá estava um dos juizes do Pocket Fighter para registrar a luta e uma pequena multidão composta por amigos e outros pocket fighters que desejavam analisar os Pocket Fighters daquela luta. Shingo arqueou um pouco suas costas segurando um canudo de papelão longo, de forma a lembrar um samurai preste a puxar uma katana. Sem esperar duas vezes, ele puxou a espada de papelão atacando primeiro. Noshferrej embora maior e mais pesado, esquivou-se habilmente e segurou Shingo com um golpe de Sambo, a luta russa. A torcida gemeu reconhecendo o golpe: girando o corpo para trás, Noshferrej deixou-se cair, com Shingo um pouco acima, recebendo todo o impacto. Noshferrej levantou as duas mãos como vitória após dar seu golpe, poucos mantiveram-se em pé, mas ao ouvir o clamor da torcida ele olhou para trás. Shingo levantara-se cambaleante e avançava com sua espada. Noshferrej sorriu. Aquele garoto era bom e essa luta ia ser bem divertida...

O clube Pocket Fighters foi fundado em 1990, por jovens lutadores que decidiram criar seu próprio sistema de torneios, similar aos dos jogos e livros. Os Pocket Fighters são conhecidos pelas suas lutas e torneios, admirados por alguns, criticados por outros. As lutas e lutadores possuem um código de conduta rígido e passível de punição pelo próprio grupo. Armas cortantes e perfurantes são proibidas, sendo aceitas apenas armas como bastões, shinais (espadas de madeira de treino), clavas ou armas de concussão apenas se ambas as partes concordarem. Como luta esportiva, morte e fraturas são punidas de acordo com a gravidade da situação. Nenhuma luta pode ser realizada sem o conhecimento do clube, as que assim forem realizadas são consideradas inválidas. Tanto jovens do sexo masculino quanto do sexo feminino podem tornar-se Pocket Fighters. Ao contrário do que se possa imaginar, há mais Desportistas que Pitt-boys entre os Pocket Fighters.

Para ingressar entre os Pocket Fighters, é preciso que o candidato derrote um Pocket Fighter. A partir daí, ele é cadastrado na Ordem sendo submetido às leis dos Pocket Fighters. Para subir de grau, é preciso que o membro consiga um número alto de vitórias em lutas contra outros Pocket Fighters, quanto maior o grau do Pocket Fighter, maior a pontuação. Derrotas diminuem a pontuação, podendo acarretar em retrocesso de graus. Somente lutas presenciadas por um membro autorizado pela Ordem, chamado de juiz, contarão pontos. O juiz é escolhido entre os Pocket Fighters mais experientes, sendo geralmente a partir do grau de Samurai que se pode ser juiz. Um membro Pocket Fighter deve estar preparado para ser desafiado por outros membros, tendo o direito de no máximo, três recusas consecutivas. Quando desafiado, o Pocket Fighter pode escolher o local, o dia e a hora da luta pelas normas da Ordem, lutas no mesmo momento somente se houver um juiz por perto e se o desafiado concordar. Somente são permitidos membros com idade até os 21 anos.

Os graus dos Pocket Fighters são: Zero, Rival, Alpha, Art, Street, Samurai, Super, King, EX Plus e Capcom.

Resistência

Skady olhou para Expectrum. Keira olhou para os dois bandoleiros rivais e suas gangues. Ela nunca imaginara que eles trabalhariam juntos e a favor da Escola.

— *A Fraternidade... — falou Guaxinim sentado em cima do muro alto. Keira olhou surpresa para ele, não esperava ver o Guaxinim participando tão ativamente. Ele mencionara a Fraternidade, um nome sussurrado como lenda pro muitos, mas que naquele momento parecia ser muito mais do que real. — Essa visita da APP repentina e essa série de confusões que está acontecendo é coincidência demais... O Leish tinha razão. Isso tem o dedo da Fraternidade. Está na hora de agir, guaxinins.*

Um grupo surgiu por cima dos muros, Keira os reconheceu, eram os Guaxinins do Asfalto. Os Guaxinins se juntaram aos dois grupos bandoleiros. Skady e Expectrum não se davam bem com Guaxinim também, mas sabiam que a Fraternidade e, conseqüentemente uma grande corporação, estava envolvida e como membros da Resistência, não permitiriam que isso acontecesse... Nunca em prol do Capitalismo doentio da Fraternidade. Nunca!

A resistência foi fundada início dos anos 90 por um grupo que era contra o capitalismo e que, com o fim da URSS, viram que ele agora não possuía mais controle. A Resistência é conhecida por suas idéias contra o capitalismo, embora possua diversas linhas filosóficas como o anarquismo e comunismo entre seus membros. Eles possuem uma grande rede de informações para sempre manterem seus membros atualizados de jogadas políticas e sua natureza comercial, revelando pontos onde o interesse capitalista predomina sobre as decisões. Seus membros costumam participar de revoltas, greves e manifestações onde o interesse capitalista esteja predominando. Embora sejam tidos como guerreiros de uma causa perdida, os membros da Resistência estão bastante fundamentados quanto ao perigo do capitalismo e o curso que o mesmo pode fazer o mundo ter. Costumam utilizar camisas com o Che Guevara ou com símbolos da antiga União Soviética, mas o símbolo do Clube é um R rabiscado dentro de um círculo, fazendo referência ao símbolo anarquista. Tanto homens quanto mulheres podem fazer parte da Resistência e não há limites para faixa etária, sendo chamados militantes. A grande maioria dos membros jovens pertence às painéis dos bandoleiros e dos skisitos, mas até mesmo alguns mercadores costumam fazer parte da Resistência, tentando impedir a transformação do capitalismo em algo mais selvagem e para poder lutar contra ações da APP que demonstrem interesse econômico de serem efetivados nas escolas.

Para se tornar um membro da Resistência, o candidato deve se cadastrar em uma das sedes da Resistência. Após sua inclusão, ele passará a receber informações sobre ações tomadas pelo governo, empresas, grupos sociais e, até mesmo, grupos militares e clericais que estejam predominando o interesse econômico. Os membros devem ampliar seus conhecimentos econômicos e das linhas de pensamento contrárias ao capitalismo, além de participar de missões e atividades em que a Resistência esteja envolvida para subir de Grau.

Os graus da Resistência são: Recruta, Batedor, Guerrilheiro, Capitão e Comandante.

Rocket Power

Snake apenas sorriu ao cruzar a última curva, apenas um competidor mantinha-se próximo dele e Snake sabia bem quem era, aliás, já esperava que ele o alcançasse.

— *Desista, Snake! Essa competição já está perdida!*

— *Nunca, Karkará! Você devia manter-se nas suas lutas, seu Pocket Fighter e não se meter no território dos outros. Se toque, depenado! Você não dá nem pro cheiro. — falou Snake pedalando velozmente.*

Como última tentativa, vendo que Snake estava começando a afastar-se, Karkará jogou um grupo de pequenas lâminas que rasgaram o pneu dianteiro. Sem pensar duas vezes, Snake encurvou o corpo para trás, levantando o pneu dianteiro. Com a bicicleta empinada, Snake cruzou a linha de chegada. Karkará precisaria mais do que isso para vencê-lo, afinal, não era à toa que Snake era um Rocket Power.

O Rocket Power foi fundado nos anos 80 por grupos de pessoas ligadas aos esportes que resolveram realizar eventos e atividades esportivas. O grupo é conhecido por suas práticas esportivas, competições e participação em eventos esportivos. As regras dos membros do Rocket Power costumam ser mais rígidas entre si, proibindo-se competições desleais e sendo os membros passíveis de punições por alguma atitude desleal por parte do mesmo. Muitas competições costumam ser realizadas entre os membros, seja como forma de desafio ou apenas por diversão mesmo, mas as regras do grupo devem predominar e a competição deve ser conhecida pelo grupo, podendo ser aberta ou não ao público. Competições que não sejam notificadas ao grupo costumam ser ignoradas, mas se houver algum incidente os membros estarão passíveis de expulsão do Rocket Power. Tanto homens quanto mulheres fazem parte do Rocket Power, sem um limite de faixa etária e costumam atuar em times, embora solitários não sejam incomuns. O membro é denominado Rocket, sendo a grande maioria dos membros do Rocket pertencentes à painela Desportistas, embora existam inúmeros membros de outras painelas, inclusive os CDF's e Zémolezas.

Para se inscrever no Rocket Power, é preciso que o candidato desafie um membro veterano em uma competição no esporte especialidade do veterano e o vença. A partir daí, ele poderá fazer sua inscrição preenchendo a ficha de inscrição em uma sede Rocket Power. A partir daí é preciso que o Rocket participe de competições (de conhecimento do clube) para que ele possa ir arrecadando pontos e subir de grau. Uma maneira mais rápida é desafiar, e vencer membros de algum grau superior. Derrotas de desafios acarretam em perdas de pontos, mas um rocket pode recusar o desafio, embora só possam fazê-lo pelo número limitado de cinco vezes consecutivas ou com uma boa justificativa sobre avaliação do clube, caso supere esse limite.

Os graus do Rocket Power são: Desafiante, Competidor, Esportista, Reserva, Titular, Craque e Campeão.

RPGroup

Alberon juntamente com Phersheu, aproximou-se de Ramalokion que rascunhava uma aventura para seu grupo de RPG e

trajava a camisa com a frase “Eu Jogo RPG”. Com um aceno de cabeça, Pbersbeu estendeu a mão e cumprimentou Ramalokion.

— *Foi um artigo muito bem escrito, Ramalokion. Está de parabéns.*

— *Do que estão falando? — perguntou Ramalokion.*

— *Do seu artigo na revista Odisseia Magazine.*

Alberon mostrou a revista para Ramalokion, que mal acreditou ao folhear e ler o artigo que ele escrevera. Estupefato, ele olhou para Alberon e para Pbersbeu sem saber ainda como isso ocorrera.

— *Vejo que já está sabendo... — falou Salubri aproximando-se. — O editor gostou daquele artigo que você produziu para o RPGGroup. Parabéns! Aqui está a colaboração da revista por tão fantástico material.*

O RPGGroup foi fundado na década de 90 por mestre e jogadores que desejavam trocar mais informações sobre RPG, graças à internet o clube cresceu de forma vertiginosa possuindo sedes em todo o mundo, geralmente em livrarias especializadas. Os seus membros são conhecidos por sempre utilizarem termos técnicos de RPG em seu dia a dia e por sua mochila sempre abarrotada de livros de RPG. Os membros costumam trocar informações, aventuras e dicas sobre interpretação, períodos da história, geografia, construção de mundos, personagens e outros assuntos comuns no dia a dia de um RPGista. O RPGGroup possui entre seus membros escritores de livros e pessoas que atuam no hobby possuindo assim acesso a informações extra-oficiais e a vários esclarecimentos raros de serem dados a RPGistas que não fazem parte do Clube, além de acesso a materiais como netbooks, manuais e ilustrações oficiais. A luta maior do RPGGroup tem sido para provar aos leigos que o RPG é apenas um hobby sadio, como qualquer outro, quebrando o preconceito que se possui em relação a grupos de quadrinhos, RPG, games e outros hobbies. Tanto membros do sexo masculino quanto do sexo feminino são aceitos no RPGGroup, independente de faixa etária. Embora haja uma grande maioria de Hobbiet's entre os jovens membros do clube, se encontra também membros das mais diversas painelas.

Para se tornar membro do RPGGroup precisa-se apenas que preencha a ficha de inscrição disponível no site oficial ou em encontros de RPG em stands do RPGGroup. Como membro do RPGGroup ele terá que seguir algum grupo de regras que se forem quebradas poderão acarretar em expulsão do grupo. Para subir de grau no RPGGroup precisa-se apresentar auxílio em atividades como encontros ou elaboração de material como netbooks e manutenção de site, fórum ou chat.

Os Graus do RPGGroup são: Aprendiz, Calouro, Jogador, Auxiliar, Mestre, Colaborador, Coordenador e Autor.

Sociedade Animangá

— *Você comprou na importadora, foi? Já tem em português essa edição do Samurai-X, se quiser eu empresto.*

— *Ah, obrigado, Carrapato. Mas essa edição aqui me foi enviada pelo Nobubiro de presente, é uma edição especial. Só saíram 50 edições em todo o Japão.*

— *O Nobubiro Watsuki enviou para você?! Tá brincando...*

— *Não. — falou Esquilo sorrindo marotamente. — Ele até autografou e me colocou no Agradecimentos, olhe.*

Na folha de rosto do mangá estavam algumas palavras em japonês, escritas por caneta e no Agradecimentos, havia uma referência em letras ocidentais a “Esquilo”, com uma foto de Esquilo ao lado.

— *Mas como...?! — perguntou estupefato, Carrapato.*

— *Ele é um Otaku Jordan da Animangá. Foi lá que o esquilo conheceu o Nobubiro. — diz Urashima aproximando-se dos dois.*

Fundada nos anos 80 por autores de mangás e anime para trocarem informações, discutirem roteiros, discutirem personagens e aprimorarem suas técnicas de desenho. A Sociedade Animangá é conhecida pela enorme coleção de mangás e anime e informações sobre os mesmos. Os membros possuem acesso a roteiros que nunca foram para o desenho e de sagas escritas pelos autores de manga que fazem parte da sociedade especialmente para fãs membros da sociedade. Devido à enorme divulgação do mangá e do anime na década passada a Sociedade Animangá ampliou-se por todo o globo. Além do mangá e dos animes, a Sociedade é conhecida pelos seus hábitos que seguem a cultura japonesa. Na Sociedade o membro treinará suas técnicas de mangá ou de roteiro ou ampliará seus conhecimentos sobre os mesmos tendo acesso a informações exclusivas. Tantos homens quanto mulheres podem fazer parte da Sociedade e os seus membros são chamados Otaku. A grande maioria dos otaku é membro da painela hobbiet, mas não é incomum encontrar-se membros de outras painelas entre os Associados.

Para entrar na Sociedade é preciso apenas que ele se cadastre na sede mais próxima, recebendo a carteirinha de associado. Para subir de grau na Sociedade é preciso que se conheça bem os mangás e animes, havendo testes para esse conhecimento e atividades sugeridos pela sociedade que rendem pontuação que deve ser acumulada até que se atinja um novo grau.

Os graus da Sociedade Animangá são: Chudan, Hidariwaki, Gedan, Migiwaki e Jordan.

Sociedade Tri-Lambda

Dantas apenas sorriu para Bháskara e Inominável e digitando na tela do computador, um endereço, disse:

— *Não se preocupem, se o Bat Gut realmente mudou a senha de vocês, pode ter certeza que eu posso encontrar essa senha nova e altera-la para vocês. Se quiser posso também mandar um presentinho pro Bat Gut, para ele saber onde está se metendo.*

— *Você pode mesmo fazer isso? Digo, todo mundo sabe que o computador do Bat Gut possui um sistema impenetrável de Firewall. O próprio Sprite já tentou...*

— *O Sprite é muito bom, reconheço. Mas ele não é um Tri-Lambda... — Dantas deu uma piscadela de olho. Na tela, havia uma frase “acesso permitido”.*

Fundada nos anos 80 por um grupo de nerds, a Sociedade Tri-Lambda ficou conhecida após os filmes sobre o grupo fundador e alcançou dimensão mundial com a chegada da Internet. Os Tri-Lambda são conhecidos pela sua inteligência e habilidades técnicas com computadores e áreas da ciência. A Sociedade possui diversos códigos secretos disseminados em sites e fóruns pela internet, onde podem trocar informações ou conseguir materiais de difícil acesso. Com apoio de empresários, cientistas, pesquisadores, professores e outros profissionais que se mantiveram na Sociedade após a idade adulta os Tri-Lambda contam com

inúmeros recursos na área tecnológica e científica. Tanto homens quanto mulheres são aceitos entre os Tri-Lambda e embora a grande maioria seja nerd, há muitos outros membros de outras panelas nessa Sociedade, inclusive Pitt-boys, mauricinhos, skisitos e bandoleiros.

Para ingressar na Sociedade Tri-Lambda é preciso que o candidato seja recomendado por um membro veterano (aprimoramento Contatos e Aliados) e tenha seus conhecimentos analisados pela Sociedade (mínimo de 15% em um subgrupo da perícia Ciências ou em Informática). Uma outra maneira é conseguir decifrar um dos códigos presentes em inúmeros sites ou interceptar um dos hackers da Sociedade, o que costuma ser muito difícil e cerca de 1% dos membros da Sociedade entraram dessa maneira. Para subir de grau é preciso que o Tri-Lambda amplie seus conhecimentos em uma área técnica e comece a realizar com sucesso atividades oferecidas pela Sociedade.

Os graus da Sociedade Tri-Lambda são: Html, Delphi, C++, Java e Lisp.

Striders

Anarkiel olhando para Mousaniele disse:

- *Sou um strider, senhorita Escoteira. Ao contrário de vocês não somos preparados para sobreviver nas florestas, nós aprendemos a ser parte delas, por isso que as defendemos de forma tão veemente.*
- *É, mas você tinha que atacar aqueles lenhadores?*
- *Esse bosque é protegido e aqui é proibido cortar árvores. A Hoofman Corp não está isenta disso. Agora vamos, os cães deles estão em nosso encalço e não descansarão enquanto não recuperarem a fita.*

Anarkiel começou a subir em uma árvore, seguido por Mousaniele. Seria praticamente impossível capturar-se um strider em uma floresta.

Os grupo dos Striders foi fundado em 1995, com os eventos ecológicos, um grupo de jovens reuniu-se buscando resgatar a memória e filosofia dos antigos rangers da floresta. Os striders são conhecidos por seu grande apego à natureza, realizando eventos ecológicos ou movimentos contra desmatamentos e outros atos nocivos à natureza realizados por empresas que agem de forma ilegal. O grupo também disponibiliza informações sobre plantas e animais, possuindo uma enorme biblioteca sobre o assunto, incluindo usos práticos, como terapias. Os Striders costumam utilizar-se de roupas em tons naturais, como marrom e verde, mesmo que devam manter sua identidade como membro em segredo. Tantos homens quanto mulheres podem se tornar um Strider, e não há limite de faixa etária. A grande maioria costuma ser de curupiras, embora existam até mesmo bandoleiros entre os striders.

Para se tornar um strider, o candidato precisa ser indicado por um membro veterano (aprimoramento Contatos e

Aliados) e será avaliado pelo clube (mínimo de 25 em um subgrupo da Perícia Animais e 15 em um dos seguintes subgrupos da perícia Ciências: Agricultura, Botânica, Ecologia, Herbalismo e Zoologia, além do aprimoramento Empatia com Animais 1 e o os aprimoramentos negativos Código de Honrados Heróis e do Caçador). Após tornar-se um strider, o membro deve manter sigilo sobre tudo que se relaciona ao grupo e suas atividades. Para mudar de grau, ele precisa ampliar seus conhecimentos sobre a natureza, demonstrando seus conhecimentos através de testes, além de cumprir missões para o strider e proteger as áreas selvagens da região onde mora.

Os graus dos Striders são: Batedor, Rastreador, Ranger, Guardião e Dunedain.

Mais detalhes sobre Iluminados, Brujas, Yamesh, Escola Cabalística de Luft, Ordem Sagrada dos Magos, Templários e demais ordens adultas fictícias citadas aqui são encontradas no livro **Trevas – 3ª Edição**.

Considerações sobre os Clubes

Os clubes aqui apresentados são apenas alguns dos mais famosos do mundo, mas não representam nem 1% do total de Clubes do mundo. É recomendado ao Mestre que desenvolva novos clubes em seus jogos ou até adapte alguns já existentes no mundo real para seu jogo, adicionando assim novas possibilidades ao jogo. Ele deve pesquisar bastante sobre o grupo em questão e ver quais são os pré-requisitos ou até os graus e regras existentes. Caso algum jogador deseje criar um clube ou que seu personagem funde um clube, é recomendado que ele fale com seu Mestre para que os dois possam desenvolver juntos a tal projeto. A imaginação é o limite, apenas recomenda-se que seja mantido o bom senso. Sempre.



“Ordem da Honrada Cavalaria”

Material Escolar

Dromar olhou surpreso para Samurai, quando sentiu o peso da mochila dele.

- *O que você traz aqui dentro? A pia de cozinha?*
- *Eu não me surpreenderia, Dromar. — respondeu Errado num tom irônico.*
- *Nada demais. — respondeu Samurai. — Só algumas ferramentas e objetos básicos, como um rastreador de livros e o alarme antepittboy.*
- *Mas, e o material escolar comum? Tipo lápis, borracha e caderno? — perguntou Dromar espantado.*
- *Lápis e caderno? O que é isso? — perguntou Samurai ironicamente. — Zoeira, estão no bolso secreto da calça.*

Material escolar é o equipamento obrigatório de um aluno. Consiste em caderno, lápis e canetas, borrachas e corretivos, além dos livros das matérias. Alguns outros materiais são pedidos como réguas, tintas, lápis hidrocor, mas o material acima descrito costuma ser o mais tradicional e comumente levados pelos Alunos a uma escola. Alguns alunos costumam levar nas mãos tal material, seja porque a mochila seja démodé ou porque não quer usar mochilas, o problema é que se quiserem levar alguma coisa a mais para a escola, ela terá de ser exposta de uma forma ou de outra. Alunos que levam mochilas geralmente levam coisas além do material padrão e que muitas vezes não são bem vistos pelos adultos, como brinquedos, revistas e outros objetos. Mas, como eles levam nas mochilas, podem passar despercebidos normalmente, a não ser que os pais ou algum professor queiram olhar as mochilas dos alunos para conferir o que trouxeram. Como realizar blitz costuma ser muito trabalhoso, os professores e responsáveis desconsideram essa alternativa, geralmente alegando que é “falta de liberdade e confiança” para com a criança.

Para um bom efeito de interpretação é sempre bom que o jogador descreva a mochila que vai utilizar nos jogos, para que não sejam realizadas ações incoerentes como colocar um skate dentro de uma bolsa de jardim. As mochilas não possuem fundo infinito, pelo menos não normalmente, e portanto sua capacidade deve ser considerada. Geralmente uma mochila é caracterizada pelo peso de carga máxima. Bolsas normais agüentam 1 kg, e ultrapassar esse limite pode fazer a bolsa desgastar-se mais rápido. O número de bolsos pode variar, mas o peso limite de carga não muda. A forma como se leva a bolsa também deve ser levada em conta. Existem algumas formas peculiares de carregar a bolsa: pela alça de mão, como uma pasta de trabalho; pelas alças de costas, a mais comum onde prende-se a mochila nas costas; com rodinhas, onde puxa-se a bolsa e ela vai rolando; com uma alça, prendendo em um só ombro de forma diagonal pelo corpo. Esses detalhes devem ser levados em conta caso o jogador queira realizar uma boa interpretação quanto ao equipamento.

Incentiva-se que o Mestre peça aos seus jogadores que detalhem quais materiais estão levando em suas bolsas, pois isso pode influenciar no andamento das aventuras, principalmente se os jogadores costumam desejar utilizar alguns pertences. Caso não detalhem o que levam, leve em conta que eles levam apenas livros, lápis, canetas e caderno. Esse é o material tido como padrão.

Armas Estudantis

Deathbotelho olhou para Sandman Garrell e Lamaçuus, retirando duas tampistolas e um estilingue da mochila, ele perguntou:

- *Vocês sabem usar alguma dessas?*
- *Bah! Dá-me a tampistola. — falou Lamaçuus.*
- *Eu fico com o estilingue. — falou Sandman.*
- *Ótimo. Agora devemos encontrar o Arzrak na região proibida. Spellcaster teme que possa ter acontecido alguns problemas... — falou Deathbotelho pegando uma tampinha.*

Como já referido anteriormente, é comum que alunos levem outros itens para a escola. E, muitas vezes, esse item pode ser utilizado para defender-se ou atacar algum outro aluno. Entre tais itens estão os estilingues (conhecidos também como baladeiras), fundas, iô-iô, pistolas de tampinha e até mesmo canetas e cadernos podem ser utilizados em momentos de desespero... A maioria dessas “armas estudantis” causa apenas 1 ponto de dano acrescido ao bônus de Força, como o caderno, e não precisam de uma perícia própria para utilizá-los como armas, apenas o atributo Destreza. Mas, outros itens como o estilingue e o iô-iô precisam de uma perícia própria, caso vá ser utilizado em um combate.

Caneta

Item mais comum entre os alunos mais velhos, por seu material plástico e um pouco mais durável que um lápis comum, a caneta costuma ser utilizada como arma por alunos quando em última instância. O dano só pode ser perfurante, não causando efeito quando a ponta da caneta atingir o adversário (só o bônus de força). Ela também pode ser utilizada como arma de arremesso, causando o dano indicado (sem o bônus de Força). O uso desse item exige uma pontuação no subgrupo Adaga da perícia Armas Brancas. Para o uso de tal arma também utiliza-se a destreza.

Dano: 1d3

Iniciativa: - 1

Alcance: 15/30

Bexi-gun

Esse item consiste de uma bexiga com um pedaço de cano preso em sua abertura por uma fita adesiva. Coloca-se até 5 sementes ou pequenas pedras dentro da bexiga e segurando no cano como base, puxa a bexiga e a solta, arremessando os projéteis s contra o alvo desejado. Para o uso dessa arma precisa-se de pontuação no subgrupo Bexi-gun da perícia Armas Brancas. Para o uso de tal arma também utiliza-se a destreza.

Dano: 1d2

Iniciativa: -2

Alcance: 30/50

ROF: 5

Esquadro

Arma muito pouco comum entre os alunos, porque eles detestam levar esquadros e réguas para o colégio, mas quando são forçados a fazê-lo, não é incomum que quando haja uma

confusão eles utilizem tais materiais para defesa. Alguns são quebradiços, mas materiais mais resistentes costumam ser útil em sua utilização. Também podem ser arremessados, como discos. Por haver um uso bem diversificado, dependendo do esquadro, o mais comum é que se utilize a destreza.

Dano: 2 pontos.

Iniciativa: -1

Alcance: 15/30

Estilingue

Arma muito comum entre as crianças, esse item formado por um galho em forquilha (igual a um Y) e um elástico. A criança utiliza tal item para arremessar pedras em alvos. O uso desse item exige uma pontuação no subgrupo Estilingue da perícia Armas Brancas. Para o uso de tal arma também utiliza-se a destreza.

Dano: 1d3

Iniciativa: -2

Alcance: 15/30

ROF: 1

Fogos de Artifício

Embora sejam proibidos em uma escola, muitos alunos costumam levar Fogos de Artíficos, principalmente no período de Festas Juninas. Os Fogos de artifícios ou simplesmente bombinhas consiste num pouco de pólvora envolvida por papel e com um pavio. Geralmente usa-se esse item acendendo o pavio e soltando no chão, mas alguns alunos em situações de apuro podem tentar arremessa-lo contra seus algozes. Para um arremesso é necessária uma pontuação no subgrupo Arremesso da perícia Esportes, mas também pode ser utilizado somente a Destreza.

Dano: Variável (de 1 ponto a 1d6 dependendo do tipo de fogo de artifício: Traques: 2; Bujão: 1d6)

Iniciativa: -2

Alcance: 7/14

ROF: 1

Funda

Arma muito utilizada antigamente e pouco conhecida pela maioria das crianças. Trata-se de uma tira de couro, onde no centro há um pedaço maior, onde é colocada a pedra. Com as duas pontas da tira seguras pela criança e a pedra no meio, gira-se a funda o mais rápido possível e solta-se uma das pontas, arremessando-se a pedra. O uso desse item exige uma pontuação no subgrupo Funda da perícia Armas Brancas. Para o uso de tal arma também utiliza-se a destreza.

Dano: 1d3

Iniciativa: -2

Alcance: 20/40

ROF: 1

Iô-iô

O iô-iô é um brinquedo infantil que consiste de uma roda de madeira ou plástico preso por um barbante. Utilizando-se de gestos de mão, a criança faz a roda descer até o fim do barbante e subir novamente, com o barbante enrolando-se no eixo. Algumas crianças são tão especialistas no iô-iô que conseguem manobrá-lo como se fosse uma arma. Para o uso do iô-iô como arma precisa de pontuação no subgrupo Iô-iô da perícia Armas Brancas. Para usar um iô-iô também utiliza-se a destreza.

Dano: 1d2

Iniciativa: -1

Soqueira

A soqueira é um conjunto de anéis de ferro que são colados um ao lado do outro, podendo ser colocados nos dedos da mão quando a mesma estiver fechada. Muito pouco encontrada em escolas, mas bastante comum entre grupos mais velhos de Pitt-boys e Bandoleiros, a soqueira pode ocasionalmente surgir como arma durante uma desavença. Para uso da soqueira, precisa-se apenas da pontuação em boxe ou lutas que envolvam socos. Pode-se também utilizar a destreza para tal uso.

Dano: 1d3

Iniciativa: -1

Tampistola

Esse incrível item consiste em um protótipo pequeno de besta onde em vez de arremessar flechas, arremessa-se tampinha de garrafa. Ele consiste de uma base em T, onde há um elástico preso nas duas pontas frontais e um pregador de roupa no fim, prendendo o elástico. Coloca-se a tampinha na ponta esticada do elástico e aperta-se o pregador, soltando o elástico e arremessando a tampinha. Para o uso dessa arma precisa-se de pontuação no subgrupo Tampistola da perícia Armas Brancas. Para o uso de tal arma também utiliza-se a destreza.

Dano: 1d4

Iniciativa: -3

Alcance: 30/50

ROF: 1

P.s.: Bolinhas de papel são jogadas com um teste de Destreza acrescido da Perícia Arremesso, se tiver, e causam dano (1 ponto de dano) apenas se houver um acerto crítico nessa jogada.



Diversões

- *Ark, você tem certeza de quer fazer isso? — perguntou Dromar.*
- *Ainda sou bom naquilo que faço, Banidor. Dá-me minhas figurinhas... Vai se arrepender do desafio que fez, Dreamer. — falou Ark com um tom sério.*
- *É o que veremos, guri... — respondeu Dreamer embaralhando suas figurinhas para o jogo de bafo.*

Toda criança gosta de brincar e há muitos jogos ou brincadeiras passadas de geração para geração. Algumas realmente deixaram de existir, já outras retornam de tempos em tempos. Não são necessárias regras próprias para a simulação dessas brincadeiras, sendo preciso muitas vezes apenas o atributo e/ou o subgrupo correspondente ao jogo da Perícia Jogos. Entre as crianças existem dois modos de se jogar: Brinca, onde é tudo na brincadeira, só o que vale é a diversão e não há um ganho de prêmio; Vera, onde o jogo é para valer, como uma aposta, onde o prêmio pode ser os próprios objetos do jogo ou outra coisa qualquer. Muitas crianças resolvem desafios através desses jogos, como forma de evitar algum confronto físico, principalmente contra os pitt-boys. A seguir são apresentadas as brincadeiras mais comuns entre as crianças:

Autorama — o autorama consiste em carrinhos montados em uma pista elétrica, mas quando se fala de autorama em Alunos, fala-se também de qualquer outro brinquedo movido por controle remoto, como avião, barco e carros. Geralmente é montada uma pista de obstáculos e vence aquele que conseguir fazer seu veículo passar por todos eles e passar pela linha de chegada o mais rápido possível. É preciso um teste de Destreza acrescido do valor do subgrupo Videogames na perícia Jogos, se houver.

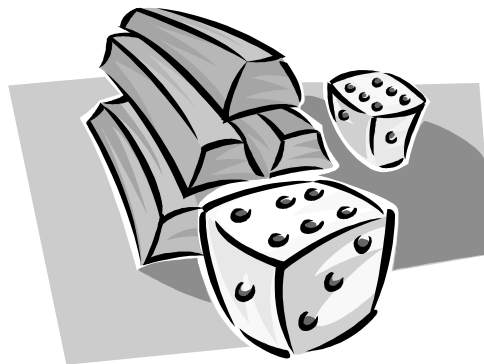
Bafo — consiste em deixar algumas figurinhas de costas em um montinho. Cada jogador deve bater no monte tentando virar as figurinhas, de modo a mostrar a figura da frente. Vence aquele que virar mais. É preciso um teste de destreza acrescido do valor do subgrupo Bafo na perícia Jogos, se houver.

Bola de Gude — também conhecido como biloca, esse jogo consiste em jogar-se uma bola de gude em um campo, visando atingir a bola de gude dos adversários. Existem muitas variações de regras, como em jogos de carta. É preciso um teste de destreza acrescido do valor do subgrupo Pedra na perícia Jogos, se houver.

Card Game — muito similar ao RPG, um card game simula um combate entre duas entidades. Os tipos de cartas variam de acordo com o card game selecionado, indo desde cartas relacionadas a magias a confronto entre treinadores de animais fantásticos. É preciso um teste de percepção acrescido do valor do subgrupo Cartas na perícia Jogos, se houver.

Cartas — as cartas possuem diversas variedades de estilos de jogos, cada um com suas próprias regras e variações. É preciso um teste de percepção acrescido do valor do subgrupo Cartas na perícia Jogos, se houver.

Dama — jogo de tabuleiro que exige bastante perspicácia, o objetivo do jogo é eliminar todas as peças do adversário. É preciso teste de inteligência acrescido do valor do subgrupo Tabuleiro na perícia Jogos, se houver.



Desafio — Esse jogo consiste no cumprimento de um desafio imposto por alguém, muito comum entre os Bagunceiros esse jogo impõe desafios que devem ser cumpridos, como pegar o diário de uma menina, assinar o nome na carteira do professor, etc.. Quanto mais difícil o desafio maior o prêmio oferecido, geralmente combinado no momento.

Dominó — dominó é um jogo onde cada jogador recebe um número de dominós e deve colocar uma peça na mesa, quando for sua vez, estando o número de um dos lados da peça iguais ao que está na ponta da mesa. Vence aquele que usar todos os seus dominós antes dos outros jogadores. É preciso um teste de inteligência acrescido do valor do subgrupo Dominó na perícia Jogos, se houver.

Futebol de Botão — esse jogo muito jogado entre garotos simula uma partida de futebol utilizando-se de um time feito de botão. O jogador deve mover as peças, na sua rodada, visando fazer com que a bola seja levada até o campo adversário e seja realizado um gol. É preciso um teste de destreza acrescido do valor do subgrupo Botão na perícia Jogos, se houver.

Gelo — embora não seja necessariamente uma brincadeira, o gelo é um jogo de castigo utilizado pelos alunos contra aqueles que fazem uma besteira muito grave contra seus amigos. Ele será congelado, ou seja, o aluno será ignorado pelos seus amigos e todos aqueles que resolverem aderir ao castigo dado ao aluno. A reversão do gelo na maioria dos casos ocorre com o passar do tempo, pois os alunos tendem a esquecer o rancor e a mágoa com o passar do tempo e voltam a falar normalmente. Costuma-se quebrar o gelo também fazendo uma boa ação que permita aos seus amigos verem que ele está realmente arrependido. Esse tipo de jogo de punição não costuma afetar Isolados, mas qualquer aluno que se encontre congelado, em termos de regras, sofrerá uma penalidade de -20% em todos os testes de carisma e perícias sociais.

Peão — também conhecido atualmente como Bayblade, o peão é um brinquedo bastante comum entre as crianças do interior. Com um pedaço de corda, a meta desse jogo é fazer o pião girar

Bestiário

Arlequim olhou para Tyzzis, um pouco incomodado.

- *Tem certeza que ele não vai fazer nada? — perguntou olhando para o pitt-bull.*
- *Tenho. Já expliquei que ele estava apenas pensando que você iria aprontar algo no território dele. — respondeu Tyzzis acariciando o pitt-bull enquanto cruzavam a rua.*
- *Ab, tá... — falou Arlequim ainda receoso. — E quanto tempo ele vai continuar nos acompanhando?*
- *Está servindo como guia, somos seus convidados em seu território e ele zelará por nossa proteção. — respondeu Tyzzis, uma curupira, sorrindo.*

Animais Domésticos

É bastante visível o elo entre crianças e animais de estimação. Muitos costumam possuir alguns animais de estimação em sua casa, mas alguns vão além disso, são verdadeiros companheiros. Esses animais companheiros costumam acompanhar seus donos quando podem, compreende-os e até auxilia-los em momentos mais críticos. Por isso é comum que algum jogador, principalmente se seu personagem for um curupira, queira possuir algum mascote em seus jogos. Não há problemas em possuir uma mascote comum, pode-se utilizar os dados cedidos no net-book Zoológico. São reproduzidos os animais mais comuns para bichos de estimação:

Cachorro

Os cachorros são as mascotes mais comuns, o tamanho e o peso variam de forma significativa e influenciam suas relações. É aconselhável que o jogador defina a raça de seu cachorro. Um cachorro costuma ser fiel e sempre tenta proteger aos seus donos. Costuma ser um ótimo guarda-costas.

Peso: 2kg a 50kg, PV2, IP0

#at: 1 (Mordida 15%, Garras 5%, dano 1d3 a 1d10)

CON 3 FOR 2 DEX 2 AGI 16 INT 1 WILL 1 PER 18 CAR 3

Gato

Os gatos são as segundas mascotes mais comuns entre crianças. Possuem tamanhos e pesos variáveis, mas com variação um pouco menor que a dos cachorros, de acordo com a raça. Costumam ser solitários e individualistas, mas alguns costumam ser bastante apegados ao seu dono, protegendo-os.

Peso: 400g a 2kg, PV 2, IP 0

#at: 1 (Mordida 15%, Garras 20%, dano 1d3)

CON 3 FOR 2 DEX 2 AGI 16 INT 1 WILL 1 PER 18 CAR 3

Pássaro

Os pássaros costumam ser criados presos em gaiolas, mas algumas crianças conseguem criar um elo com seu animal deixando-o solto. Geralmente quando isso ocorre, o pássaro costuma acompanhar seu dono de forma espontânea. Seu peso e tamanho varia de acordo com a raça do pássaro.

Peso: 100 a 350g, PV 1-4, IP0

#at: 1 (Mordida 25%, Garras 30%, dano 1d2 a 1d10)

CON 1-3 FOR 1 DEX 1 AGI 10-12 INT 1-2 WILL 1-3 PER 15-18 CAR 1-4

Hamster

Os hamsters, ou porquinhos-da-índia, são roedores. Costumam ser criados dentro de jaulas de plástico, mas alguns, quando possuem grande elo com seu dono, costuma acompanhá-lo para onde vai. Não possuem muita variação em seu tamanho e em seu peso.

Peso: 100 a 300g, PV1, IP0

#at: 1 (Mordida 10%, dano 1d2)

CON 1 FOR 1 DEX 1 AGI 12 INT 1 WILL 1 PER 15 CAR 3

Esses são dados técnicos e, de certa forma, imutáveis. Como o Sistema Daemon visa a criatividade do jogador, o net-book **Mascotes** apresenta regras para a criação de mascotes únicas e totalmente interligadas com seus donos, seja ele personagem ou NPC. A seguir serão reproduzidas as regras compatíveis com animais comuns encontrados no dia a dia, para animais mais exóticos é aconselhável que pegue-se o net-book Mascotes, de autoria do Rodrigo “Lamazuus”, pois com as regras lá apresentadas pode-se criar animais de caráter mágico e incomum. Para animais de caráter mais fantástico, como os Pokemóns, Digimons e tantos outros seres que recheiam os animes e mangás, regras mais específicas são apresentadas no livro **Anime RPG**.

De acordo com o net-book Mascotes, o personagem pode possuir, mediante certos Aprimoramentos, algum animal de estimação ou ter um tipo de afinidade com uma criatura sobrenatural, que a faz acompanhá-lo durante suas aventuras. Os reais motivos que levam esta criatura a segui-lo devem ser explicados no background do personagem.

O net-book Mascotes permite criar um companheiro animal (místico ou não) para o personagem. Uma mascote é criada através dos Pontos de Mascote, que, por sua vez são adquiridos através do Aprimoramento Mascote. Esse aprimoramento tem custo variável, isso é, quantos mais pontos forem gastos nele, mais pontos serão adquiridos para distribuir entre poderes especiais possíveis para sua criatura companheira.

Mascote

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background. Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda. Este Aprimoramento permite que o jogador crie sua mascote conforme melhor lhe convier, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

1 ponto: 1 Ponto de Mascote;

2 pontos: 3 Pontos de Mascote;

3 pontos: 5 Pontos de Mascote.

Pontos de Mascote

No net-book estão apresentados alguns tipos possíveis de poderes e capacidades especiais que os animais ou criaturas

místicas que acompanham o personagem podem possuir, para um fim mais tradicional, o net-book Alunos só apresentará os poderes e características possíveis em animais normais. Os Pontos de Mascote são adquiridos através do Aprimoramento Mascote, e devem ser dispostos conforme a lista de categorias que se segue. Os Pontos de Mascote devem ser distribuídos entre duas opções:

Tamanho: que define o porte da criatura, em termos de jogo;

Características: as qualidades e poderes que a criatura possui.

Cada característica está dividida em uma progressão simples de custo de Pontos de Mascote para um melhor entendimento. Os Mestres e Jogadores podem sentir-se livres para modificar ou acrescentar qualquer item que julgarem necessário.

Tamanho

Esta é a característica básica e, também, fundamental para a construção de uma mascote. É aqui que será definido o porte da criatura em termos físicos (seu tamanho, peso, valores iniciais de atributos e outros parâmetros semelhantes). Note que é **INDISPENSÁVEL** que o jogador gaste pontos nesta característica, pois é aqui que serão definidos seus Atributos, valores de Ataques e Dano (consulte os valores médios nestes campos de cada animal na seção Zoológico). No net-book Alunos só serão descritos a pontuação para animais até o porte de um cavalo, para pontuação de animais maiores ou diferentes consulte o net-book Mascotes.

0,5 ponto: um animal pequenino (sapo, rato, canário, morcego), com peso máximo de 1 kg. a criatura possui 41 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 60 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 1 kg.

1 ponto: um animal de pequeno porte (gato, cachorro, coruja, papagaio), com peso máximo de 5 kg. a criatura possui 61 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 90 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 5 kg.

2 pontos: um animal de médio porte (cachorro grande, lobo, águia, javali, leopardo, raposa), que apresente peso máximo de 70 kg. a criatura possui 81 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 120 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 70 kg.

3 pontos: um animal relativamente grande (leão, tigre, gorila, pônei, asno), que possua peso máximo de 300 kg; ou um animal de montaria (cavalo, camelo, dromedário), que possua peso máximo de 600 kg. A criatura possui 101 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 150 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 300 kg ou 600kg caso seja um animal de montaria.

Características

As Características englobam toda a gama de Poderes, Vantagens, Habilidades e outras capacidades que uma Mascote pode possuir. Veja mais detalhes na Lista de Características a seguir:

Ataques Extras

Confere ataques extras que a mascote pode realizar numa mesma rodada.

1 ponto: 2 ataques por rodada.

3 pontos: 3 ataques por rodada.

Aumento de Atributos

A mascote possui um (ou mais de um) Atributo com valores acima da média das outras criaturas de sua espécie.

0,5 ponto: +5 pontos em um Atributo à sua escolha.

Esse recurso pode ser comprado várias vezes.

Aumento de Velocidade

0,5 ponto: confere bônus de +3 nas jogadas de iniciativa da criatura. Esse recurso pode ser comprado várias vezes.

Comunicação

1 ponto: A mascote é capaz de comunicar-se mentalmente com o seu dono/companheiro.

IP Ampliado

Obviamente, a criatura passará a contar com uma proteção extra, que deve ser somada ao seu IP natural. Os fatores dessa característica especiais devem ser determinados pelo Jogador. Algumas possibilidades incluem pele mais resistente, uma carapaça protetora ou uma adaptação superior à resistência de ferimentos.

0,5 ponto: +1 de IP.

1 ponto: +2 de IP.

Percepção Sobrenatural

0,5 ponto: a mascote tem um sentido de alarme muito aguçado, de modo que sempre que estranhos se aproximam, ela pressente sua presença (mediante um Teste de PER que o Mestre deve rolar em segredo).

1 ponto: a mascote é capaz de enxergar espíritos.

2 pontos: a mascote é capaz de detectar magia, através de um Teste de PER apropriado. Ela pode identificar sua direção e se é alguma forma de ameaça para o dono/companheiro.

Perícias

A mascote possui habilidades superiores ou é treinado em artifícios diferentes do básico de ataque e defesa. Pode ser usado para comprar conhecimentos específicos ou aumentar os valores iniciais das Perícias de Combate da criatura. Após treinar rigorosamente minha coruja para roubar pequenos objetos do bolso das pessoas, ela já se tornou uma ladra competente. De modo que possui a perícia Furtar equivalente a 35%.

0,5 ponto: 60 pontos de Perícias.

1 ponto: 90 pontos de Perícias.

1,5 ponto: 120 pontos de Perícias.

2 pontos: 150 pontos de Perícias.

Seres Sobrenaturais

Anarkiel surpreendeu-se ao ver um pequeno humanóide em uma das árvores no jardim do colégio. Leishmaniose, Lennonz e Hirus olharam surpresos para aquele pequeno homenzinho de orelhas pontudas.

- *É um brownie... — respondeu Leishmaniose.*
- *Sim, sou um brownie. E vim avisar-los de que um mal ronda esse colégio... Vocês devem fazer alguma coisa urgente, ou muitos sairão feridos. — o brownie desapareceu como em um passe de mágica.*

As crianças, por sua inocência e vivacidade costumam muitas vezes serem protegidas ou realizarem, por acaso ou intencionalmente, contatos com seres sobrenaturais, de outros planos, como anjos, fadas e espíritos. Visando campanhas que possuam um tom sobrenatural, comum entre os jogadores dos RPG's da linha Trevas serão descritos os seres sobrenaturais que costumam entrar em contato com crianças e seus relacionamentos mais comuns.

Anjos

Anjos são os moradores da Cidade de Prata, a cidade de Deus, localizada no plano superior de Paradísia. Quando estão na Terra os anjos costumam ficar invisíveis, mas devido à sua inocência, algumas crianças com altos valores em percepção conseguem ver ou sentir os anjos quando estão por perto. Eles costumam vestir-se com túnicas brancas, azuladas ou de outras cores claras, alguns usam uma armadura prateada. Possuem pele cintilante, grandes asas, que lhes permitem voar, e podem ficar invisíveis quando querem. Não são atingidos por armas e objetos comuns e costumam utilizar como arma uma espada flamejante. São seres muito inteligentes e costumam evitar os combates. Os anjos seguem todos os dez mandamentos descritos na Bíblia. Os anjos se dividem em castas. Dentre as castas, a que mais entra em contato com crianças são os querubins.

Querubins são os bebês retratados nos quadros renascentistas, formados pelos espíritos das crianças mortas. Aparecem sempre que a natureza se renova, seja o nascimento de uma pessoa, criação de um objeto mágico ou até mesmo a destruição ou nascimento de um planeta. São extremamente emotivos, possuindo sentimentos profundos e estáveis. Não sabem disfarçar quando não gostam de alguém. São ótimos médicos e cupidos, e trabalham com curas, regenerações e paixões. São eternas crianças e adoram brincadeiras e jogos, mas quando estão em guerra, portam-se como verdadeiros soldados. O príncipe dos Querubins chama-se Raziel.

CON [4D+6], FOR [4D], DEX [4D+6], AGI [4D+6], INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [4D], PER [4D+6]
Número de Ataques por rodada: 2; IP: 4 (7 – quando com armadura); Pvs 30 a 35
Regenera 2Pvs por rodada
Espada Flamejante 70/70 Dano 2d6+bônus

Invisibilidade: O anjo pode desaparecer, sendo capaz de se manter invisível por tempo indeterminado. Caso seja atacado ou ataque ele volta a tornar-se visível. Ações que exigem maior esforço também pode tornar o querubim visível novamente. Quando fica visível dessa forma, ele deve esperar 1d6 rodadas para poder voltar a ficar invisível.

Voar: Os anjos podem voar a até 40m/s, com o controle total

de seus movimentos como se estivesse “nadando” no ar. Não exige concentração, permitindo realizar ações complexas.

Mais informações sobre Querubins podem ser encontradas no livro **Anjos – A Cidade de Prata** e no net-book **Poderes Angelicais**.

Demônios

Demônios são seres habitantes do Inferno que encontram-se em uma guerra contra os anjos. Existem muitos tipos de demônios, dos tipos mais variados, mas a grande maioria possui chifres, presas, rabo, asas de pele, espinhos e pele dura. Alguns desses demônios são seres vindos do plano inferior, outros são os anjos banidos da Cidade de Prata por terem se rebelado contra Deus. Geralmente agem ocultamente pois sua presença pode atrair atenções indesejadas, como a dos anjos. Entre os demônios que mais se envolvem com crianças estão os Laminaks, os Gremlins e os Imps.

Imps são pequenos demônios do tamanho de um gato grande. Possuem pele avermelhada, chifres, garras e um rabo pontudo. Costumam possuir de 60 centímetros a 1,20 metros de altura e podem voar. Estes demônios são famosos por sua malvadeza e crueldade, e tendem a se aproximar de pessoas malignas. Muitos destas criaturas correspondem à descrição dos demônios clássicos, pequenos e sádicos. Utilizam-se de pequenos tridentes dourados como arma principal.

CON [1D+3], FOR [1D+6], DEX [2D+6], AGI [4D], INT [1D+4], WILL [2D], CAR [2D], PER [2D+6]

Número de Ataques por rodada: 2; IP: 2; Pvs 10 a 15

Garras 40/45

Dano 1d4+bônus

Voar: Os Imps podem voar a até 30m/s, com o controle total de seus movimentos como se estivesse “nadando” no ar. Não exige concentração, permitindo realizar ações complexas.

Gremlins são pequenos demônios originários das lendas russas, responsáveis por estragar máquinas e equipamentos elétricos e eletrônicos. Quando estes demônios estão em contato com algum material elétrico ou eletrônico, o gremlin pode utilizar o poder gremlinint, precisando passar em um teste de Força de Vontade, caso tenha sucesso, o equipamento sofre panes temporárias ou mesmo permanentes. Gremlins são extremamente baderneiros, sendo considerados por muitos como uma praga a ser eliminada.

CON [1D+3], FOR [1D+6], DEX [2D+6], AGI [4D], INT [1D+4], WILL [2D], CAR [2D], PER [2D+6]

Número de Ataques por rodada: 2; IP: 2; Pvs 10 a 15

Garras 40/45

Dano 1d4+bônus

Gremlinint: caso passe em um teste de will, causa pane em equipamentos elétricos e/ou eletrônicos.

Invisibilidade: O gremlin pode desaparecer, sendo capaz de se manter invisível por tempo indeterminado. Caso seja atacado ou ataque ele volta a tornar-se visível. Ações que exigem maior esforço também pode tornar o gremlin visível novamente. Quando fica visível dessa forma, ele deve esperar 1d6 rodadas para poder voltar a ficar invisível.

Laminaks são demônios criados pelas almas de crianças malvadas mortas por causa de suas próprias estripulias. São extremamente baderneiros e cruéis em suas brincadeiras. Costumam influenciar crianças peraltas para que elas realizem alguma estripulia maligna que, se possível, cause sua morte, juntando-a aos Laminaks. Costumam chamar a si mesmos de

William ou Gilen, geralmente adicionando um sobrenome após o título laminak. Costumam utilizar espadas de fogo negro como armas. São inimigos ferrenhos dos querubins.

CON [4D+6], FOR [4D], DEX [4D+6], AGI [4D+6], INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [4D], PER [4D+6]

Número de Ataques por rodada: 2; IP: 4; Pvs 30 a 35

Regenera 2Pvs por rodada

Espada Flamejante Negra 70/70 Dano 2d6+bônus

Invisibilidade: O laminak pode desaparecer, sendo capaz de se manter invisível por tempo indeterminado. Caso seja atacado ou ataque ele volta a tornar-se visível. Ações que exigem maior esforço também pode tornar o laminak visível novamente. Quando fica visível dessa forma, ele deve esperar 1d6 rodadas para poder voltar a ficar invisível.

Voar: Os laminaks podem voar a até 40m/s, com o controle total de seus movimentos como se estivesse “nadando” no ar. Não exige concentração, permitindo realizar ações complexas.

Mais informações sobre Imps, Gremlins e Laminaks podem ser encontradas no livro **Demônios – A Divina Comédia**.

Fantasmas

Os Fantasmas são espíritos presos na Terra por uma missão que não conseguiram completar. Almas que estão fora de seu corpo, mas que não conseguiram encontrar o descanso eterno. Geralmente vagam pela Terra, buscando terminar aquilo que deixaram incompleto, outros guardam alguns artefatos ou pessoas. De uma forma ou de outra, todos os Fantasmas possuem uma missão a cumprir na Terra, sendo esse o motivo que não permitiu que eles abandonassem a Terra indo para o outro mundo, conhecido como Spiritum.

Os Fantasmas tendem a rondar o local de sua morte ou vagar até que sua missão seja cumprida. Alguns Fantasmas pedem ajuda, geralmente a médiuns ou pessoas mais sensíveis espiritualmente, outros tentam possuir o corpo das pessoas para que ele possa cumprir a missão. Alguns Fantasmas costumam assombrar determinados locais ou acompanhar determinadas pessoas, mas isso sempre estará ligado à sua missão, seu objetivo. No momento que tiver resolvido essa situação o espírito partirá em paz para o outro mundo.

Os Fantasmas não podem causar dano ou serem atingidos por armas e objetos normais, para poderem lutar contra uma pessoa ele deve tomar o corpo de outra passando a ter todos os atributos físicos, IP e pontos de vida da pessoa possuída. Para o espírito deixar o corpo de uma pessoa é preciso que ele assim deseje, que a pessoa passe num teste de Will ou que ela seja exorcizada por um padre. Fantasmas podem causar efeitos como deixar o ar mais frio e denso, escurecer com penumbra o local, causar ventanias, flutuar coisas e criar sons e luzes para assustar uma pessoa. Pessoas assustadas precisam passar num teste difícil de will para não serem possuídas.

CON [var.], FOR [var.], DEX [var.], AGI [var.], INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [3D], PER [4D+6]

Número de Ataques por rodada: [var.]; IP: var.; Pvs var.

Intangibilidade: com esse poder o fantasma pode atravessar paredes, pessoas e qualquer outro material sólido. Esse poder costuma ser utilizado até mesmo de forma inconsciente pela maioria dos fantasmas, embora alguns esqueçam-se que possuem tal poder.

Invisibilidade: os Fantasmas podem ficar invisíveis naturalmente e por quanto tempo desejarem.

Possessão: a vítima deve passar num teste de Will vs. 4D. Caso falhe terá seu corpo possuído pelo Fantasma. Caso tenha sucesso, estará protegido contra possessão por esse Fantasma durante sete anos e um dia. O medo causa modificadores de -1D para assustado, -2D para com medo, -3D para pânico e -4D caso a vítima desmaie.

Poltergeist: Com um teste de Will o fantasma pode fazer vários objetos flutuarem ao seu redor, se quebrando e chocando contra as paredes.

Mais informações sobre Fantasmas podem ser encontradas no livro **Spiritum**.

Fadas

As fadas são os habitantes de Arcádia, um plano mítico onde ocorreram os contos de fadas e onde habitam os seres míticos das lendas, como sprites, brownies, silfos, dríades, ninfas, dragões, centauros, elfos, anões, halflings e muitas outras raças existentes em lendas. As fadas que costumam manter maiores contatos com as crianças são os brownies, os gnomos, os goblins, e os sprites. As fadas possuem o aprimoramento negativo Ferro Frio, sofrendo dano dobrado quando atacado por armas de ferro frio (ferro que não esteja quente) e muitas vezes cancelando seus poderes.

Brownies são pequenos duendes que possuem estatura média de 60 centímetros. Eles possuem os olhos azuis e orelhas pontiagudas. Costumam viver nas florestas, onde podem servir de guias aos viajantes bondosos que o encontrarem. Podem lançar alguns efeitos mágicos naturalmente para assustar aqueles que estiverem fazendo algum mal perto deles. Os brownies costumam também viver em fazendas, onde fazem o serviço diário à noite, como ordenhar vacas, fazer pão e colher lenha, sempre pegando uma pequena parte como pagamento de seus serviços. Não gostam que falem de sua existência na fazenda e caso o dono o faça, eles partem da fazenda, pra nunca mais voltar.

CON [2D], FOR [2D], DEX [3D], AGI [2D+6], INT [2D+6], WILL [2D+6], CAR [3D], PER [3D]

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 0 a 2; Pvs 10 a 15

Banf!: Um teleporte de pequeno alcance (10 a 20 metros) para qualquer direção escolhida pelo brownie.

Flick: O brownie estala os dedos algumas vezes e aparecem dezenas de pequenos pontos de luz, que ele pode comandar mentalmente. Pode ser usado para iluminar trajetos à noite, envolver objetos ou como sinalização.

Grande Trabalho: O brownie é capaz de fazer o trabalho de dez homens desde que seja realizada entre o pôr do sol e o amanhecer. Exemplo de trabalhos incluem concertos de telhado, limpar estábulos, realização de colheita, entre outras atividades.

Passeio do Caçador: O brownie é capaz de andar pela mata sem fazer nenhum barulho, quebrar galhos e plantas ou perturbar animais e aves. Ele também não libera nenhum odor quando utiliza esse poder.

Ventiloquismo: o brownie pode projetar sua voz até 10 metros de distância, aparentando estar em outro local. Alguns brownies podem usar suas capacidades de imitação de voz para aparentar que é outra pessoa que está por perto.

Gnomos são pequenos elementais da terra. Possuem estatura média entre 60 centímetros e 80 centímetros de altura. Possuem um nariz grande e redondo e usam gorros na sua

cabeca. Os gnomos vivem em florestas, em tocas sob as raízes das árvores. Possuem habilidades mágicas, como caminhar sem deixar pegadas e costumam utiliza-las para proteger as florestas. São seres bondosos e só atacam aqueles que estiverem fazendo algum mal à natureza. Costumam muitas vezes viajar ao mundo civilizado apenas para atualizarem seus conhecimentos, mas logo retornam às florestas, seu verdadeiro lar.

CON [2D], FOR [2D], DEX [3D], AGI [2D+3], INT [2D+6], WILL [2D+6], CAR [2D+6], PER [3D]

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 0 a 2; Pvs 10 a 15

Caminhar na Floresta: Quando usa esse poder o gnomo pode andar através de uma mata fechada sem medo de escorregar, tropeçar ou bater em uma árvore. Pode até mesmo correr em sua velocidade normal sem se preocupar com galhos e cipós.

Olhos de Coruja: Com esse poder o gnomo pode observar a floresta através dos olhos de uma coruja que esteja voando na região próxima ao gnomo. Ao usar esse poder os olhos do mago tornam-se idênticos aos de uma coruja.

Passeio do Caçador: O gnomo é capaz de andar pela mata sem fazer nenhum barulho, quebrar galhos e plantas ou perturbar animais e aves. Ele também não libera nenhum odor quando utiliza esse poder.

Raízes: Com esse poder o gnomo faz com que a raiz mais próxima saia do solo e faça com que seu alvo tropece e caia. A vítima pode fazer um teste de Agilidade para evitar cair. Caso tropece, recebe 1d3 pontos de dano e possui 50% de chance de largar algum objeto que esteja carregando.

Goblins são seres malignos, derivados dos Gnomos. Costumam possuir maus hábitos e fazerem confusão por onde passam. Os goblins possuem pequenos chifres, pele esverdeada, dentes pontiagudos e garras com as quais costumam atacar as pessoas. Vestem-se com trapos e utilizam-se de armas enferrujadas para lutar. Possuem um odor fétido devido a não terem o hábito de tomar banhos. Costumam chegar até 1,20m de altura. São inimigos das fadas bondosas pois costumam tentar destruir a natureza, mas possuem um ódio descomunal por Gnomos. Alguns raros goblins não são malignos, até ajudando as pessoas, mas esses geralmente são banidos das tribos goblins e caçados pelos outros goblins.

CON [2D+2], FOR [2D+2], DEX [3D], AGI [2D+3], INT [1D+6], WILL [1D+6], CAR [1D+2], PER [3D]

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 0 a 2; Pvs 10 a 15

Espada Curta 40/45

Dano 1d6+bônus

Sprite é o nome verdadeiro das fadinhas. Os sprites possuem altura média de 40 centímetros a 70 centímetros e possuem asas nas costas. A forma das asas pode variar de asas de libélula a asas de borboleta, como a cor de cabelo das pessoas. Elas podem ficar invisíveis quando desejam e suas asas podem liberar um pó mágico conhecido como pó de Pir-limp-pim. Os efeitos do pó podem variar de acordo com as habilidades da fada, desde fazer uma pessoa voar, diminuir seu tamanho até torná-la invisível. Acredita-se que as cores das asas do sprite indicam o efeito causado pelo pó mágico. Sprites são muito brincalhões e travessos e costumam pregar peças nas pessoas que passam perto das florestas onde vivem. Sprites costumam viver em comunidades nas copas das árvores e geralmente possuem atitudes e hábitos bondosos.

CON [2D], FOR [2D], DEX [3D], AGI [2D+6], INT [2D+6], WILL [2D+6], CAR [3D], PER [3D]

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 0 a 2; Pvs 10 a 15

Glamour das Fadas: Quando utiliza esse poder o sprite modifica suas feições, deixando-o com um bônus de +6 em Carisma, até um máximo de 24. O poder é quebrado imediatamente se a pele do sprite for tocada por ferro frio.

Invisibilidade: O sprite pode desaparecer em pleno ar, sendo capaz de se manter invisível por tempo indeterminado. Caso seja tocado por ferro frio, atacado ou ataque ele volta a tornar-se visível. Ações que exigem maior esforço também pode tornar o sprite visível novamente. Quando fica visível dessa forma, ele deve esperar 1d6 rodadas para poder voltar a ficar invisível.

Ventiloquismo: o sprite pode projetar sua voz até 10 metros de distância, aparentando estar em outro local. Alguns sprites podem usar suas capacidades de imitação de voz para aparentar que é outra pessoa que está por perto.

Voar: Os sprites podem voar a até 20m/s, com o controle total de seus movimentos como se estivesse “nadando” no ar. Não exige concentração, permitindo realizar ações complexas.

Mais informações sobre Brownies, Gnomos, Goblins e Sprites podem ser encontradas no livro **Nova Arcádia**.

Sonhus

Os Sonhus são seres habitantes do Sonhar, o mundo dos sonhos. Os que mais costumam conviver com crianças são aqueles tidos pelos adultos como amigos imaginários. Os seres do sonhar, ou Sonhus, podem possuir qualquer forma, de monstros criados por pesadelos até fadas dos contos de Grimm, passando por animais falantes, estátuas animadas e criaturas mitológicas. Muitos deles assumem formas de acordo com o pensamento dos habitantes da Terra, modificando seu visual, seu guarda roupa e até mesmo suas maneiras com o passar do tempo. Podem sentir dor e serem afetados por objetos normais, regenerando-se rapidamente (1 PV por Rodada). Armas mágicas e magias espirituais podem afeta-los de forma mais profunda, diminuindo sua regeneração para 1 ponto de vida por dia. Eles geralmente vêm às crianças em busca de ajuda e possuem limitações de acordo com a forma que adquirirem. Podem ficar ou não visíveis para as outras pessoas e alguns podem atravessar as paredes.

CON [3D+6], FOR [3D+6], DEX [3D+6], AGI [3D+6], INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [3D+6], PER [3D+6]

Número de Ataques por rodada: 1; IP: variável; Pvs 12 a 24

Regenera 1Pv por rodada, se causado por objetos comuns

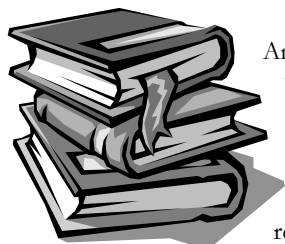
Intangibilidade: com esse poder o sonhus pode atravessar paredes, pessoas e qualquer outro material sólido.

Invisibilidade: os Sonhus podem ficar invisíveis naturalmente e por quanto tempo desejarem. Caso seja atacado ou ataque ele volta a tornar-se visível. Ações que exigem maior esforço também pode tornar o sonhus visível novamente. Quando fica visível dessa forma, ele deve esperar 1d6 rodadas para poder voltar a ficar invisível.

Mais informações sobre Habitantes do Sonhar podem ser encontradas no livro **Spiritum**.

Aventura Pronta

Um Conto de Natal



Essa aventura foi criada pelo André “Kobold” Pires J. Marcatti, webmaster do site Abutre (www.abutre.com), que autorizou a utilização da aventura no netbook Alunos e as alterações que foram realizadas. Esse capítulo é recomendado somente para os Mestres. Se você for um jogador, é aconselhável que não leia a Aventura porque isso pode estragar as possibilidades de diversão quando a Aventura for ser jogada. O Mestre tem toda e qualquer liberdade para alterar o conteúdo descrito aqui a seu bel prazer e da forma que achar mais conveniente, para evitar que jogadores que já leram possam acabar prejudicando o desenrolar da aventura. O aviso foi dado, agora é por sua própria conta e risco.

Um Conto de Natal é uma aventura recomendada para personagens crianças com faixa etária entre 7 e 9 anos, que ainda acreditam em Papai Noel. É importante que elas acreditem mesmo no Papai Noel senão os duendes não as procurariam para tentar salvar o Natal, pois somente crianças que ainda acreditam no Papai Noel poderão fazê-lo. O recomendado é que “Um Conto de Natal” seja jogado com 2 a 5 jogadores. A aventura original apresentava menos detalhes, mas como o netbook Alunos também visa aos jogadores e mestres iniciantes, a aventura sofreu uma adaptação tornando-se mais “didática” em sua descrição. Os textos que aparecerem em quadros poderão ser lidos diretamente para os jogadores, enquanto os outros serão menções e informações para o Mestre, que podem ser importantes para um bom desenrolar de jogo.

Observação: O termo PJ se refere ao Personagem do Jogador.

Sinopse

“Era meia-noite quando avistei no céu uma luz. Meus olhos demoraram a focar, mesmo porque a forma não era algo que conseguiria compreender com tanta facilidade. O tilintar de sinos melódico acompanhava o movimento rápido, mas elegante, daquela luz. Primeiramente pensei ser um disco voador ou um avião. Em um segundo olhar, notei que aquela luz era... um trenó! Sim! O lendário trenó de Papai Noel! Talvez fosse infantil demais para que eu acreditasse, ou muito banal. Afinal eu tinha 34 anos nas costas e não era qualquer fantasia infantil que mexia com meus botões. Mas, por Deus, estava lá! O maldito trenó voou durante alguns momentos, sobrevoando o prédio onde moro, e partiu em um raio de luz colorido que permaneceu parado para, em seguida, tornar-se uma chuva de pó colorido, que me encantou.

“Após o espetáculo para meus olhos, dirigi-me à sala, onde encontrei... dois presentes! Dois enormes pacotes coloridos e embrulhados, com uma etiqueta pendurada, onde havia meu nome escrito. Com um largo sorriso e me sentindo mais criança do que nunca abri um dos presentes. Para minha surpresa, não havia nenhum brinquedo da minha época. Ao invés disso, duas criaturinhas verdes saltaram de dentro da caixa e me atacaram com pequenas lâminas de metal. O resto é história...”

Papai Noel morreu. Os duendes tomaram a Casa do Papai Noel e agora desejam vingança contra os adultos e crianças que não acreditam no Papai Noel. Eles pretendem tornar esse Natal um verdadeiro pesadelo e somente um grupo de crianças pode impedir isso...

Capítulo I – A Morte do Papai Noel

No qual se conta o motivo da morte do Papai Noel, os motivos da revolta dos duendes e qual o plano de vingança que eles elaboraram.

Atualmente são poucos os que não conhecem a lenda de Papai Noel. Um velhinho de grande barba branca que mora numa casa no Pólo Norte e que em toda noite de Natal, vestido em sua roupa vermelha com cinto e botas pretas, viaja num trenó puxado por renas pelo mundo distribuindo presentes. Presentes esses construídos na fábrica que se localiza em sua casa, com ajuda de duendes. Papai Noel possui diversas denominações nos diversos lugares do mundo, mas seu nome verdadeiro é Nicolau. Nascido no século IV, São Nicolau, quando jovem, viajava muito, tendo conhecido a Palestina e Egito. Por onde passava ficava na lembrança das pessoas devido a sua bondade e o costume de dar presentes às crianças necessitadas. Conta-se que o primeiro presente que o Papai Noel deu foram moedas de ouro, entregues a três meninas pobres. Recrutado pela Cidade de Prata, após sua morte, Papai Noel deixou sua residência na cidade divina e passou a viver em um bolsão dimensional cuja entrada fica no Pólo Norte. Sua casa, simples por fora, por dentro se revela uma verdadeira fábrica de brinquedos onde inúmeros duendes montam os brinquedos que serão entregues no dia de Natal.

Antigamente Papai Noel realmente viajava pelo mundo todo distribuindo presentes, mas com o ceticismo crescente no mundo atual e o aumento de sistemas de segurança e paranóia das pessoas quanto à “invasores”, o Papai Noel costumava apenas distribuir presentes naquelas casas mais simples, para as crianças boas. A maioria das vezes a entrega era feita em casas de crianças abandonadas, onde as pessoas achavam que tratava-se apenas de um velhinho com boas intenções. Mas no ano passado algo aconteceu. O Papai Noel morreu.

O mundo piorou bastante nos últimos tempos. A violência, paranóia, ceticismo, ignorância, egocentrismo entre outros elementos nocivos têm aumentado sua influência na sociedade. Vendo o mal que predominava nas pessoas, Papai Noel envelhecia cada vez mais. Até chegar a um ponto em que, desanimado, Papai Noel acabou desistindo de continuar vivo. Quando encontraram o corpo de Papai Noel, os duendes ficaram desesperados. Tentaram todas as alternativas possíveis para trazer Papai Noel de volta à vida, mas tudo foi em vão. Quando as esperanças se esgotaram, Driv, o duende-chefe da Fábrica do Papai Noel, revoltou-se. Para Driv, a culpa fora dos adultos e das crianças que não acreditavam mais em Papai Noel, que não se importavam mais em manter o sonho vivo. E que eles deveriam pagar pelo sofrimento que causaram a Papai Noel e pela sua morte. Com tal discurso Driv conseguiu mobilizar a grande maioria dos duendes que trabalhavam na Fábrica, que

passaram a se mobilizar para pôr o plano de vingança em obra. Na noite de Natal do ano passado Driv viajou com o trenó do Papai Noel distribuindo presentes que continham seqüestradores. Eles precisavam de adultos que pudessem recrutar auxiliando-os no treinamento de seu exército maligno. Um ano se passou desde que Papai Noel morreu e Driv conseguiu montar um verdadeiro exército de guerrilha com adultos e outros tipos de seres, apoiado por um bruxo elfo negro de nome Hazzoiz. A fábrica que antes fabricava inocentes presentes produziu um verdadeiro arsenal de guerra. E a dois dias do Natal, tudo já está preparado para que os humanos incrédulos paguem pelo sofrimento e pela morte de Papai Noel.

Capítulo II – Pedido de Socorro

Em que os personagens são convocados pelo grupo rebelde a impedirem o plano maléfico de Driv.

A cena do quarto deve ser realizada de maneira independente entre os PJs, pelo fato de todos estarem em suas próprias casas. Mas, pode ser rodada para todos, caso alguns sejam irmãos ou já sejam todos amigos e estejam dormindo na casa de um PJ. Caso seja essa a situação, coloque algumas palavras no plural e facilite o roleplay. Caso deseje mesmo rolar individualmente, você pode usar dois duendes diferentes para cada PJ ou usar os mesmos duendes, o que influenciará quando estiverem no esconderijo dos duendes, mais à frente.

É noite do dia 23 de dezembro de 2003. O relógio acaba de bater, indicando 23:00hs. Você acorda levemente, ouvindo um barulho parecido com sininhos e um brilho vermelho e laranja surge próximo à parede. O que antes parecia ser uma pequenina luz se abre até ficar do tamanho de uma porta pequena, e por ela passam dois pequenos seres. Eles parecem hesitar em entrar em seu quarto, como se observassem o que há em seu redor. Um deles estala os dedos e a porta mágica desaparece e o quarto fica na completa escuridão.

— Está muito escuro aqui... — você ouve uma voz anasalada dizer e em seguida outro estalar de dedos.

Você vê algo como um lampião surgir na mão de um dos seres. Por causa da iluminação você pode observar melhor aos dois seres. Eles têm aproximadamente a sua altura, são magros e tem orelhas pontudas. A pele é verde e estão vestindo roupas coloridas com um cinto preto. Um gorro de natal enfeitada a cabeça deles. Quão grande não é sua surpresa ao ver que são duendes? Você se espanta rapidamente, deixando escapar um ‘oh!’ de surpresa. Os dois olham para você e se aproximam.

— Ele acordou... — fala um como se sussurrasse, com uma voz mais fina do que a que você ouvira.

— Silêncio, ele pode se assustar... — fala o de voz anasalada. — Saudações, amigo. Sou Bronks e essa é minha amiga Vanshe. Somos duendes que trabalham para o Papai Noel. Estamos aqui em uma missão secreta para salvar o Natal e o Papai Noel e precisamos de sua ajuda.

Recomenda-se ao Mestre para que observe bem a ação dos jogadores pois os mesmos deverão estar fascinados pela

presença mágica dos duendes. Após o PJ se manifestar, continue.

Bronks olha para baixo, um pouco triste e Vanshe está com os olhos cheios de lágrimas. Com um tom de voz triste, Bronks diz:

— Infelizmente, nosso chefe, o Papai Noel... Ele... morreu. Por causa das desgraças do mundo e o número cada vez maior de pessoas que não acreditam no Papai Noel, ele entrou em depressão e desistiu de continuar vivendo. O nosso duende-chefe, braço direito do Papai Noel, ficou tão cheio de ódio que agora planeja transformar o Natal em uma guerra, punindo todos aqueles que não acreditam mais no Papai Noel.

— Precisamos de sua ajuda — diz Vanshe enquanto limpa os olhos. — Para impedir que isso aconteça. O Natal é época de alegria e o Papai Noel não ia querer que isso acontecesse. Por isso estamos procurando crianças que acreditem no Papai Noel para ajudar-nos a trazê-lo de volta à vida e impedir que esse insano plano continue! Por favor, ajude-nos!

Os duendes fazem parte de um movimento rebelde que são contra os planos de Driv. Eles querem reviver Papai Noel antes que Driv transforme o Natal em pura carnificina. Bronks e Vanshe contarão tudo o que aconteceu aos PJs caso elas desejem mais detalhes (ver no Capítulo 1) e pedirão ajuda para conseguirem reviver o Papai Noel. Os duendes estão desesperados e praticamente implorarão pela ajuda se houver resistência em aceitar a missão por parte de algum PJ. Eles não oferecerão recompensas, apesar de tudo. Caso os PJs recusem mesmo assim, os duendes vão embora, se lamentando, e a aventura acabou para os que recusaram. Quando os PJs aceitarem, os duendes abrem um outro portal, por onde levarão os PJs até seu esconderijo. Os duendes não se oporão caso algumas crianças queiram levar algo, desde que não seja muito grande (deve caber em uma mochila e não pode ser arma branca ou de fogo).

Os duendes pulam de alegria ao ouvir que você vai ajudá-los. Bronks rapidamente estala os dedos e a porta mágica que você viu surgir antes, aparece novamente. Puxando-o pelo braço, Vanshe atravessa a porta com você, que sente uma pequena vertigem rápida, mas, ao abrir os olhos novamente, percebe que você não está mais em seu quarto.

O portal leva ao esconderijo dos duendes rebeldes no Pólo Norte. É uma casa feita de gelo a dez quilômetros da casa do Papai Noel. Possui uma sala, três quartos, uma cozinha e um banheiro. Caso os PJs estejam separados, e o Mestre esteja utilizando Bronks e Vanshe para recrutar a todos os PJs, o Mestre deve atentar para a ordem, pois os PJs encontrarão todos os outros PJs que chegaram antes dele. Caso não seja Bronks e Vanshe e sim duendes diferentes para cada PJ, eles chegarão simultaneamente. Será essa última opção que seguirá na narrativa.

Vocês notam que estão num cômodo de tamanho de um quarto. Está um pouco mais frio do que no quarto de

vocês, mas ainda assim dá para agüentar. Há um grande guarda-roupa aberto, com diversas peças de roupa para frio. Mais no canto no quarto há o que parece ser um provador das lojas de roupa em que seus pais costumam levar vocês. Há outros portais abertos e crianças acompanhadas por duendes saltam por eles. Os duendes se cumprimentam com um aceno de cabeça. Bronks, um duende vestido de azul, diz:

- Crianças, por favor, troquem a roupa de vocês por uma das que estão nesse guarda-roupa, elas são protegidas magicamente contra o frio do Pólo Norte e ajudarão vocês na missão.
- Agora nós temos de ir, para organizar o salão. Quando estiver pronto, alguém virá buscar vocês.
- diz Vanshe, uma duende de roupa amarela.

Todos os duendes se dirigem até a porta e saem do cômodo. No guarda-roupa há várias roupas e são de um tecido absurdamente leve, seria impossível que elas os protegessem do frio sem mágica. Há uma grande diversidade de cores e tamanhos.

O mestre deve deixar que os PJ's interajam entre si, apresentando-se (os que não se conhecem) e conversando. Caso algum PJ deseje sair do quarto sem ter trocado de roupa, sentirá um frio descomunal. As roupas mágicas fazem os personagens se sentirem bem confortáveis e aconchegados, como em uma cama quentinha numa manhã fria de inverno. As roupas são do tamanho exato das crianças e há: camisas de botão, camisas pólo, camisas comuns, camisas regatas, bermudas, calças, sapatos, botas, tênis, sandálias, bonés, chapéus, casacos, capotes, óculos de neve e óculos escuros. As roupas se ajustam magicamente ao corpo da criança, aumentando ou diminuindo quando vestidas. Caso o Mestre deseje, essas roupas podem possuir alguma propriedade mágica além da resistência ao frio, algumas sugestões podem ser encontradas no Epílogo. Quando todos os PJ's estiverem agasalhados, você pode continuar.

Vocês ouvem uma batida leve na porta e ela se abre. Por ela entra um duende pequenino, do tamanho de uma criança de quatro anos com roupa laranja. Ele fala com uma voz bem aguda:

- Oi! Sou Lihev! Já está tudo pronto. Por favor, podem me acompanhar.

Lihev não responderá nenhuma pergunta dos PJ's, apenas dizendo "Tudo será explicado, tenham paciência".

Lihev segue por um corredor de gelo, passando por três outras portas, todas fechadas. Há desenhos de símbolos natalinos feitos na parede e no corredor pequenos cristais possibilitam a iluminação do local. Lihev segue cantando uma música de Natal: "Deixei meu sapatinho...". Lihev abre a porta que está no fim do corredor e vocês entram em uma grande sala. Um grupo de duendes se encontra sentado na parede da porta. Apenas um, mais velho está sentado em uma poltrona próximo a uma lareira de gelo que não se derrete com o fogo. Um sofá se encontra ao lado da poltrona do duende velho. Ele acena e pede para que se aproximem. Lihev fecha a porta e vai se sentar perto dos duendes que trouxeram vocês ao Pólo Norte. A sala possui um enorme candelabro que possui os mesmos cristais que vocês viram no corredor, há uma mesa ao fundo e uma árvore de natal no canto, próximo à lareira. As



Trish responderá qualquer pergunta feita pelos PJ's. O grupo rebelde viu-se na obrigação de tentar salvar o Natal e trazer o Papai Noel de volta era a única maneira de impedir Driv de realizar seus planos. No Natal passado eles recrutaram crianças para recolherem lágrimas sinceras pela morte do Papai Noel de quatro crianças, duas meninas e dois meninos, com a Lágrima da Felicidade. Antes da meia noite do dia 25 elas deveriam derramar as lágrimas no rosto de Papai Noel trazendo-o de volta à vida. Hazzoiz, um elfo negro que está auxiliando Driv no plano (Trish acredita que Hazzoiz tenha aproveitado-se da dor de Driv e o influenciado a vingar-se das pessoas) ficou sabendo do plano. As crianças haviam recolhido lágrimas de três crianças quando foram encontradas pelo grupo enviado por Hazzoiz que roubou a Lágrima da Felicidade e seqüestrou as crianças. Segundo a lenda, somente no próximo natal poderia tentar-se reviver novamente o Papai Noel. E é nessa nova tentativa que os PJ's foram convocados. Caso algum PJ pergunte (sempre tem um, né?) o que eles ganham com isso, Trish irá responder que a recompensa é um natal feliz com o Papai Noel vivo novamente. Caso todos estejam em acordo, Trish irá dizer qual o plano:

Trish sorri ao ver que vocês estão dispostos a colaborar. Pigarreando um pouco ele diz:

- Que bom que estejamos de acordo, o plano será o seguinte... Devemos primeiro recuperar a Lágrima da Felicidade. Nossos espíões nos disseram que ela está na casa do Papai Noel, mas não sabem dizer precisamente aonde. Provavelmente estará no quarto de Driv. Vocês entrarão na casa do Papai Noel com alguns dos nossos e recuperarão a Lágrima da Felicidade, que é uma jóia milenar mágica. Após recuperarmos a Lágrima da Felicidade vocês deverão partir e coletar lágrimas de quatro crianças, duas meninas e dois meninos. Um dos nossos magos serão designados para acompanhar vocês nessa etapa. As crianças deverão chorar pela morte do Papai Noel, salientando que devem ser lágrimas sinceras. O poder da Jóia será ativado quando as lágrimas forem reunidas. Com as lágrimas recolhidas vocês

voltarão para o Pólo Norte, de onde todos nós iremos até a casa de Papai Noel e devemos encontrar o corpo dele. Vocês deverão derramar as lágrimas coletadas nos olhos de Papai Noel antes da meia noite do dia 25. Se isso não for cumprido nesse prazo de tempo o Natal será de puro terror e paranóia. Alguma dúvida?

Recomenda-se que o Mestre cronometre o tempo do jogo para a realização dessa missão, dependendo do estilo de jogo que ele queira utilizar. Cerca de 4 a 6 horas para o final do jogo são mais que suficientes para uma representação de 48 horas de jogo para uma sessão rápida. Mas algumas horas a mais de jogo podem ser utilizadas para algo mais desenvolvido, para inúmeras sessões. Nesse caso recomenda-se que no momento de roleplay, a hora passe em tempo real e nos intervalos de roleplay (como nos momentos de transporte) o Mestre estipule uma projeção que possa representar bem em alguns minutos, as horas de jogo. Caso os PJ's não realizem a missão o plano de Driv será colocado em prática.

Capítulo III – Em Busca da Lágrima da Felicidade

Onde os PJ's devem invadir a casa do Papai Noel, encontrar a Lágrima da Felicidade e fugirem com a jóia.

O relógio de gelo que se encontra acima da lareira bate 12 vezes. Trish olha para o relógio e diz:

— Já é meia noite. Devemos começar a missão o mais rápido possível, agora só temos 48 horas para conseguir salvar o Papai Noel. Venham comigo, por favor.

O duende se levanta de sua poltrona e pegando uma bengala ao lado da mesma dirige-se a uma porta que estava ao lado da porta por onde vocês entraram na sala. É uma garagem, nela há várias prateleiras, estantes, caixas de ferramenta e um enorme portão para o exterior da casa. Há alguns trenós de brinquedo, alguns skis e pranchas de snowboard. Dois duendes com suas roupas sujas de algo parecido com graxa estão mexendo em um dos trenós de brinquedo. Trish olha para vocês e diz:

— Embora Driv tenha nos expulsado da casa do Papai Noel, conseguimos trazer alguns dos equipamentos de lá, além de algumas poções e pergaminhos mágicos. Infelizmente não podemos utilizar magia para teletransportá-los até a Casa do Papai Noel. A casa do Papai Noel devido a sua natureza mítica acaba alterando os padrões de teletransporte de qualquer um que não seja autorizado pelo Papai Noel, ou atualmente, por Driv. Vocês deverão se deslocar do modo mais funcional mesmo. Cada trenó desse aceita até quatro crianças. Se quiserem também há pranchas de snowboard e skis mágicos. Seis dos meus melhores duendes vão acompanhá-los nessa missão. Esses são Bronks, Phokas, Phixi, Ghiné, Vanshe e Rowks.

Dito isso, seis duendes entram na oficina e cumprimentam vocês com a cabeça. Cada um deles possui uma roupa de uma cor diferente e três são duendes do sexo feminino. Quatro deles se sentam num trenó e os outros dois

Embora estejam no Pólo Norte, o bolsão dimensional da casa do Papai Noel apresenta algumas árvores coníferas e pinheiros devido à imaginação das pessoas que acreditam que na casa do Papai Noel há tais tipos de árvores por perto e não somente tundra. A viagem demorará cerca de meia hora, os veículos são movidos magicamente e vão a uma velocidade similar a 50 quilômetros por hora. Caso o Mestre deseje, pode colocar alguns pequenos desafios para os PJ's durante o trajeto, como desviar de árvores, saltar morros, fazer manobras (caso algum PJ deseje fazê-lo) e até mesmo cruzarem com alguns lobos e goblins. A explicação para tais encontros aleatórios é que a aliança que Driv fez com tais criaturas tenha permitido que elas, antes possibilitadas de caminhar pelo local por causa de Papai Noel, possam percorrer a região “tranquilamente”. Se o Mestre optar o encontro com tais criaturas, elas estarão em bandos de 1d6 e haverá uma probabilidade de 50% dos PJ's se encontrarem com elas. O Mestre deve apenas tomar cuidado para que o encontro aleatório não desequilibre o jogo, pois uma tropa dessa que chegue antes dos PJ's na casa do Papai Noel alarmando o local pode acabar pondo por água abaixo essa primeira parte do plano. Caso seja preciso, Vanshe e Bronks são bons magos, podendo congelar os grupos. Outro detalhe é que como um bom grupo diversificado, Phixi e Rowks possuem habilidades ladinas para poderem entrar furtivamente na casa do Papai Noel e Phokas e Ghiné possuem boas habilidades de combate. Quando estiverem ao redor da casa do Papai Noel, Vanshe e Bronks não poderão mais lançar nenhuma magia e Phokas e Ghiné só entrarão em combate em último caso, afinal é uma casa com um exército inteiro de criaturas.

O trenó dos duendes pára por trás de um morro de neve. Por trás dele pode-se ver a casa do Papai Noel, com suas inúmeras luzes e enfeites natalinos. A casa possui três andares de altura e um estábulo ao lado, onde provavelmente devem ficar as renas. A lua se encontra no alto do céu, iluminando a neve. Apesar de serem duas horas da manhã, as luzes da casa ainda estão acesas e parece haver uma agitação dentro dela. Dois duendes rondam ao redor da casa, para impedir a aproximação de intrusos. Bronks olha para vocês e aproxima-se sussurrando:

— Escutem. As crianças junto com Phixi e Rowks entrarão na casa do Papai Noel enquanto nós quatro ficaremos aqui fora. Vocês não podem perder tempo e devem dirigir-se direto para o terceiro andar, sem chamar a atenção. Entrem no quarto de Driv e peguem a Lágrima da Felicidade. Devem jogá-la para nós e sair rapidamente da casa. Não temos tempo a perder, cada minuto é precioso. Entenderam?

— Sim. — diz Phokas um pouco sério. — Mas antes devemos passar por aqueles dois ali. Alguma sugestão?

O Mestre não deve permitir que os duendes tomem a iniciativa sozinhos, portanto os jogadores devem encontrar uma forma de passarem pelos dois guardas sem causar alarme. Mas, se mesmo assim os PJ's não quiserem pensar em nada, ou pior, se pensarem em algo que colocaria o exército de Driv em cima deles, os duendes vão intervir e poderão sugerir algumas possibilidades, como: Utilizar disfarces (de carteiro ou novos soldados); Nocautear os dois; Distrai-los; etc..

Após conseguirem passar pelos guardas, eles poderão entrar na casa do Papai Noel tranquilamente.

As luzes da casa estão acesas e embora não tenham sofrido uma manutenção, os enfeites natalinos ainda continuam a encantar brilhando e tocando melodias natalinas. Vocês se vêem em um pequeno corredor, onde ao lado esquerdo há uma passagem que leva à oficina da casa do Papai Noel. A fábrica de brinquedo foi transformada numa fábrica de armas e um centro de treinamento militar. Um duende está em cima de um palco improvisado dando um discurso sobre “vingança” enquanto os soldados urram de alegria. Há cerca de mil soldados ouvindo o discurso. Além de duendes, há adultos entre eles e monstros como os goblins dos livros de fantasia e pequenos diabinhos, alguns duendes negros e de cabelo branco parecem apenas observar com um olhar frio a situação. Do lado direito há um pequeno escritório, com inúmeras cartas e uma lareira. Provavelmente era onde Papai Noel lia as correspondências. No fim do pequeno corredor há uma escada que se divide em duas, que vai para a direita e para a esquerda. Phixi e Rowks fazem sinal de silêncio e cruzam o corredor rapidamente em direção a escada.

Caso os PJ's queiram mudar o curso da viagem para o salão principal ou parar em um dos andares, Rowks e Phixi tentarão trazê-lo de volta ao caminho pois pode colocar a missão em risco. Eles continuarão subindo a escada até o terceiro andar. Como todos os soldados estão ouvindo o discurso de Driv, não há o perigo de encontrar-se com soldados pelos corredores. No primeiro e no segundo andar há cinco portas que levam a diferentes cômodos. Caso os PJ's acabem, de uma forma ou de outra entrando em algum desses cômodos, cabe ao Mestre decidir o que há em cada um deles, mas um mapa completo e a descrição dos cômodos, podem ser encontrados no Epílogo. Lembre-se apenas que os PJ's só descobrirão isso se saírem do “trajeto” e muita movimentação no andar superior pode acabar atraindo a atenção de algum soldado.

O caminho é tranquilo, realmente todos os soldados estavam no discurso de Driv. A sorte parecia estar mesmo ao lado de vocês. Embora cansativo, vocês conseguem subir os degraus até chegarem ao terceiro andar. O corredor do terceiro andar possui três portas, uma no final do corredor e uma porta em cada lado do corredor. Além das portas há uma outra escada que leva ao quarto andar, o sótão. Rowks e Phixi mexem nas portas, estão todas trancadas. Rowks se aproxima da porta da direita e abaixa-se, mexendo na fechadura. Phixi diz:

- É o quarto do Driv. Rowks demorará pelo menos três minutos para conseguir destravar a tranca, vocês tem alguma idéia ou plano?

PJ's que possuam o kit McGuyver ou o Aprimoramento Improvisador 1 podem tentar improvisar uma chave mestra com qualquer pedaço de metal e abrirão a porta em um minuto. Após abrirem a porta poderão entrar tranquilamente.

O quarto é luxuoso e grande, de uma das varandas pode-se avistar a Europa. Vários livros estão dispostos em uma estante e sobre uma mesa estão alguns papéis. A cama está arrumada e no criado mudo que se encontra na cabeceira da cama de Driv está um pedestal pequeno, onde se pode ver um pequeno cristal em forma de lágrima, oco e transparente.

- É a Lágrima da Felicidade! — fala Phixi.
- Phokas, Vanshe e os outros estão lá embaixo. — diz Rowks acenando para os outros duendes pela janela.

As anotações que estão na mesa de Driv são apenas rabiscos de estratégias de guerra, algo bastante similar a coordenadas de um jogo de xadrez. Quando algum dos PJ's colocar as mãos na Lágrima da Felicidade, um alarme soa por todo o local e em pouco tempo (2+1d6 turnos) o quarto será invadido por 20-30 duendes.

- Rápido! Joguem a Lágrima da Felicidade para os outros, precisamos sair daqui o mais rápido possível! — diz Rowks.
- Oh, não! — diz Phixi fechando a porta. — Eles estão subindo. Estamos encurralados.

Rowks esperará que os PJ's joguem a Lágrima da Felicidade para os outros. Os guardas tentarão derrubar a porta, sem outra alternativa, Phixi salta pela janela. Rowks enfatiza que é a única saída possível. A queda é de 20 metros (dano de 10d6 devido à neve. Peça um teste de Agi, caso consigam passar com sucesso sofrem metade do dano). Os personagens que ficarem inconscientes serão carregados pelos duendes até os trenós, e serão levados de volta ao esconderijo rebelde. Caso os personagens resolvam enfrentar os soldados de Driv, não seja bonzinho. Faça o combate acontecer e para cada soldado que derrubarem outros dois surgirão. Caso resolva dar uma segunda chance aos insensatos PJ's, faça com que aqueles que mais estão feridos (e os mais afoitos também) acabem sendo derrubados pela janela pelos soldados adversários. Rowks e os outros estarão com os trenós e os transportes prontos para fuga. Os soldados de Driv poderão perseguir os PJ's em trenós. Permita a eles que criem planos milaborantes para despistar os seus perseguidores. A não ser que seja decidido o contrário pelo Mestre, os PJ's conseguirão despistar os duendes, lobos wargs,imps e goblins que os perseguiam, rumando para o esconderijo rebelde.

Capítulo IV – Meu Reino Por Uma Lágrima

Em que os PJ's devem procurar as crianças pelo mundo e coletar as lágrimas, ativando o poder mítico da Lágrima da Felicidade.

O sol começa a surgir no horizonte, indicando que amanhece. Há menos de vinte e quatro horas para encontrar as crianças e coletar as lágrimas. O esconderijo rebelde pode ser visto entre algumas árvores, vocês se aproximam rapidamente.

Assim como os duendes, vocês param na porta do esconderijo, onde Trish espera por vocês, com um sorriso.

— Eu sabia que vocês iam conseguir! Vamos entrar para tomarmos uma refeição rápida antes de partirmos para a segunda etapa da missão. Venham! Venham!

Trish entra no esconderijo. Na sala principal, onde eles se reuniram, há uma mesa enorme com várias guloseimas. Pratos recheados de pães, panetões, bolos, tortas, pudins, doces, cremes, frutas, caldas e jarras com chá quente, café e sucos de diversos tipos fazem a mesa aparentar saída de um sonho. Um delicioso sonho. Trish senta-se na cadeira, junto com os outros duendes e acena para que vocês sentem e os acompanhem na refeição.

Trish entra e conduz os PJ's até a sala principal, onde eles se reuniram. A mesa está cheia de um suculento alimento com pães doces, tortas, pudins, pães, ensopado, queijo, leite, sucos e outras delícias. Todos aqueles que estiverem inconscientes têm um pouco de suco derramado em sua boca por Vanshe e acordam, podendo juntar-se ao grupo na alimentação. A comida está encantada e restaurará a energia dos PJ's retirando o sono, fome e recuperando todos os Pontos de Vida dos PJ's. Eles não sentirão mais fome durante o resto do dia.

Após o café da manhã, Trish olha para um relógio de gelo que há esculpido na parede. Ele diz, com um tom sério:

— Adoraria que esse momento se prolongasse indefinidamente, mas temos uma missão a cumprir e não podemos nos prolongar devido ao pouco tempo que temos. Crianças, vocês deverão partir, com Nyah em busca de crianças que acreditem em Papai Noel e recolher as lágrimas sinceras delas na Lágrima da Felicidade. Devem usar essa bússola, pois ela sempre indicará a posição de uma criança que ainda acredite em Papai Noel. Nyah, contamos com você. Bonanças.

— Sim, sábio Trish. Não falharemos. — diz Nyah, uma duende de cabelos ruivos que usa uma roupa violeta levantando-se da mesa. — Vamos, crianças. Vou usar uma magia de teletransporte. Para onde devemos ir?

A bússola emite um brilho e uma palavra surge: Londres. Nyah agita as mãos e um brilho começa a envolver vocês.

Caso algum dos PJ's queira levar algum item da base (como algum dos trenós), Nyah alegrará que pode atrapalhar a magia de teletransporte. A partir desse momento, o Mestre deve escolher o modo como vai ocorrer o jogo. A primeira criança estará em Londres (ou qualquer outra cidade que o Mestre desejar), como a bússola indicou (ela indicará o nome das cidades em que estão as crianças). O modo de escolha do Mestre vai justamente depender de como vai funcionar a magia de teletransporte. A magia pode levar até a criança diretamente, o que é recomendado para uma sessão curta de jogo, ou para uma região em que a criança esteja a cinco quilômetros do local, cabendo aos PJ's terem de encontra-la no meio das cidades. Nesse caso a bússola servirá como verdadeiro radar e outras

aventuras de trama podem ser acrescentadas (pequenas aventuras que não envolvem a missão diretamente, como ajudar uma das crianças que acreditam no Papai Noel a superar um limite ou resolverem um problema. Exemplos de pequenas aventuras podem ser, ajudar a criança escolhida a conseguir comprar um presente para seu avô, ou ajudar a criança escolhida a treinar ou estudar para uma ocasião, etc.), esse tipo de proposta é mais adequado para aventuras de várias sessões. Para países onde a língua nativa é diferente da dos PJ's, Nyah possui magias de entendimento de qualquer idioma.

Caso o Mestre deseje mais aventura e agitação em seus jogos, ele poderá colocar soldados de Hazzoiz atrás das crianças para roubarem a Lágrima da Felicidade e impedir as crianças de coletarem as lágrimas. Um grupo padrão de Hazzoiz conta com dois elfos negros, três goblins e um imp. As possibilidades de aventuras são imensas nessa fase da missão e se bem explorada pelo Mestre pode render maravilhosas diversões durante sessões de jogo.

Para convencer a criança de que Papai Noel realmente morreu e faz-la chorar, tudo dependerá de um teste de Lábia ou de Carisma (caso o PJ não tenha a perícia Lábia). Feitiços de Nyah não podem ser utilizados, pois as lágrimas precisam ser sinceras, naturais. Recomenda-se que o Mestre permita um roleplay por parte dos jogadores e somente no final, quando terminarem todo seu discurso, realizar o teste. Algumas vezes, dependendo da boa interpretação do PJ, o Mestre pode dispensar o teste. Ficando a critério do Mestre, independente de teste julgar se a criança chorou ou não.

O que se salienta é que, nenhuma criança ou aventura trama pode tomar mais do que três horas e meia em tempo de jogo, porque o comprometimento da missão depende exclusivamente do tempo em que ela for realizada, o ideal é que elas estejam de volta até às 18:00hs do dia, mas caso o Mestre deseje dramatizar, esse tempo pode ser aumentado, fazendo a última parte de missão ocorrer em segundos precisos, como acontece em filmes de aventura. Nyah levará os PJ's em até dez crianças somente, pois após o décimo fracasso ela desistirá por já ser tarde demais. Caso consigam coletar as quatro lágrimas, ela agitará as mãos e levará os PJ's até a base secreta.

A seguir são apresentadas dez sugestões. É aconselhável que o Mestre estude um pouco sobre essas cidades e esses países para uma boa interpretação da cultura local e hábitos durante a aventura. As crianças só acreditarão que eles estão a serviço do Papai Noel mesmo, após terem conseguido a ajuda que pediram ao Papai Noel e aí sim estarão passíveis a acreditar que Papai Noel morreu. Todas as sugestões são no Ocidente, devido à crença do Papai Noel ser muito maior nos países ocidentais, mas como são sugestões, o Mestre pode muito bem alterar algumas para países mais exóticos, a seu bel prazer e conveniência:

1. Londres (Inglaterra) – Uma garota nobre (Patricinha). Ela está preste a deixar de acreditar na existência do Papai Noel por causa das maldades do tio. Ela pediu ao Papai Noel que mostrasse sua existência nesse Natal. O grupo de Hazzoiz não apareceria nessa aventura;
2. Nova Iorque (Estados Unidos) – Um garoto de subúrbio (Nerd). Ele pediu ao Papai Noel que o ajude, pois ele precisa juntar dinheiro para ajudar os pais a pagarem a hipoteca da casa. Um imp está seguindo os

PJ's nessa aventura, no momento em que for visto por algum PJ, ele desaparecerá;

3. Paris (França) – Uma garota de classe média (Jedi). Ela pediu ajuda ao Papai Noel para conseguir doações a um lar de órfãos. O grupo de Hazzoiz aparece, ele traz dois elfos negros que tentam roubar as doações;
4. Veneza (Itália) – Um garoto nobre (Isolado). Ele pediu ajuda ao Papai Noel pois quer acreditar que Natal é algo mais do que só dar presentes. Três goblins aparecem para tentar roubar a bússola dos PJ's;
5. Berlim (Alemanha) – Uma garota órfã que vive nas ruas (Hobbiet). Ela pediu ajuda ao Papai Noel para conseguir encontrar seu irmão mais velho que foi separado dela no orfanato. Ela não sabe, mas seu irmão procura por ela e é dono de uma grande empresa. O imp tenta roubar a Lágrima da Felicidade;
6. Belo Horizonte (Brasil) – Um garoto de classe média (Bagunceiro). Ele pediu ao Papai Noel que ajudasse ele a dar ao seu irmão mais novo o melhor natal de sua vida. O seu irmão mais novo está com câncer em estágio terminal e deseja ir a um parque de diversões. O grupo de Hazzoiz não aparece nessa aventura;
7. Buenos Aires (Argentina) – Uma garota nobre (Curupira). Ela pediu ao Papai Noel ajuda para conseguir impedir que o parque do seu bairro não fosse destruído para a construção de um prédio. Um elfo e dois goblins aparecem para roubar a Lágrima da Felicidade;
8. Amsterdã (Holanda) – Um garoto órfão (CDF). Ele pediu ao Papai Noel que o ajude a impedir que seu orfanato seja fechado. Um goblin, o imp e um elfo aparecem para tentar roubar a bússola;
9. San Juan (Porto Rico) – Uma garota de classe média (Casanova). Ela pediu ajuda ao Papai Noel para montar uma grande festa coletiva para esse Natal, buscando patrocinadores e montando a festa. O grupo de Hazzoiz não aparece nessa aventura;
10. Acapulco (México) – Um garoto de classe média (Pastorinho). Sua igreja não conseguiu verba para fazer a ceia de Natal coletiva, ele pediu ajuda ao Papai Noel para conseguir doações para essa festa e para montá-la. Os três goblins aparecem com um elfo para tentar roubar a Lágrima da Felicidade;

Nyah agita as mãos novamente, envolvendo-os no costumeiro brilho do teletransporte. Após um rápido brilho vocês se vêem na sala de reunião, onde Trish está visivelmente ansioso, em conjunto com os outros duendes. Ao vê-los de volta ao esconderijo, ele sorri alegremente e saltita, dizendo:

— Eu sabia! Eu sabia! Vocês conseguiram coletar as quatro lágrimas! Parabéns! Vamos, venham repor suas energias, vão precisar delas nessa última parte do plano. Com a ajuda de vocês conseguiremos salvar o Papai Noel! Tenho certeza disso!

Trish senta-se na mesa, que está recheada com alimentos que aparentam ser muito mais suculentos que os da refeição da manhã. Vocês percebem que não comeram nada no dia inteiro e que estão com fome. Trish acena para que vocês venham se sentar à mesa e começa a se servir, junto com os outros duendes.

A comida estará encantada novamente, restaurando todas as energias dos PJ's.

Capítulo V – A Última Esperança

Onde os PJ's tentam invadir a casa do Papai Noel para ressuscitá-lo, enquanto os duendes rebeldes tentam atrasar Driv em seus planos.

Esse será o momento crucial da aventura, seu desfecho, seu clímax. O Mestre deve ter tido um bom controle de tempo, porque indicará exatamente o quanto o grupo estará apressado ou se ele terá tempo de planejar as ações. O texto abaixo especula que os PJ's estavam de volta à base rebelde às 18:00hs. O Mestre deverá alterar toda referência de horário nos textos abaixo, caso eles estejam atrasados. Caso tenham coletado as lágrimas mais cedo, Trish terá mais tempo para planejar as ações e sairão às 18:00hs pois é exatamente nesse horário que Driv começará os preparativos de sua vingança, relaxando na vigilância do local (e mesmo assim, ele estará bastante vigiado).

Após terminarem a refeição, o relógio de gelo da sala bale dezoito vezes. Trish olha um pouco sério para o relógio e diz:

— São dezoito horas... Temos somente seis horas para trazer o Papai Noel de volta.

A porta de entrada abre-se e uma duende, toda coberta de neve, entra na base e fechando a porta, diz:

— Senhor, Driv está começando seus preparativos. Muitos dos guardas que estavam de vigilância e de patrulha foram chamados, mas a vigilância ainda é grande.

— Obrigado, Elli. Depois que pegaram a Lágrima da Felicidade, Driv aumentou a vigilância ao redor da casa do Papai Noel. Patrulhas de lobos wargs, comimps, duendes e elfos negros sondaram a região, dificultando a vida dos nossos espiões. Três dos nossos foram capturados. Agora, como se iniciou os preparativos da invasão, as patrulhas estarão amenas, mas não menos perigosas. Podemos ter uma chance de chegarmos até a casa do Papai Noel sem chamar a atenção. Esses últimos minutos são cruciais. Devemos partir o quanto antes... Vamos, crianças.

Trish se levanta da cadeira e vocês dirigem-se até a garagem. Na garagem há um número consideravelmente maior de transportes e equipamentos. Muitos duendes acompanham vocês, entrando na garagem. Aparentemente todos os duendes da base estão na garagem, que logo se torna um pouco apertada. Trish pega um snowboard e diz:

— Dessa vez, todos nós iremos com vocês. Quando chegarmos lá, vocês devem entrar na casa do Papai Noel e, junto com Lihev, devem dirigir-se até o terceiro andar, onde está o quarto de Driv. Há mais duas portas lá, uma é para meu antigo quarto, hoje ocupado pelo humano Gerard, comandante das tropas de Driv e que treinou todos os duendes em técnicas militares de combate, a outra porta é para o quarto do Papai

Noel. O corpo dele ainda está lá, num bloco de cristal. Driv seria incapaz de remover ou permitir que qualquer um entre naquele quarto, por mais furioso que esteja, ele ainda venera ao Papai Noel. Nós estaremos lá embaixo, criando uma confusão para que possam agir sem nenhum problema. Devem agir o mais rápido que puderem, não conseguiremos segurar por muito tempo as tropas de Driv e essa é nossa última chance...

Dito isso, Trish abre a porta da garagem e coloca o snowboard na neve, subindo nele. Os outros duendes se acomodam, a maioria, nos trenós, snowboards e skis. Todos possuíam um rosto sério e não se podia ver nenhum sorriso. Dando um sinal com a cabeça, Trish ativa seu snowboard, deslizando pela neve em direção à casa do Papai Noel. Já era noite.

Dessa vez os encontros com grupos de patrulha serão muito mais comuns nessa etapa da viagem do que no Capítulo III. As patrulhas estarão em bandos de 1d6 e algumas estão equipadas com veículos não podendo ser ultrapassadas facilmente como no caso de patrulhas a pé. O Mestre deve rolar 1d100 a cada meia hora de viagem e se der 75 ou menos, o grupo terá se encontrado com uma patrulha. Se uma patrulha foi encontrada, deve-se rolar 1d100 novamente e se for abaixo de 50, as patrulhas estarão em trenós e outros meio de veículos, perseguindo os PJ's e o grupo rebelde. Dessa vez, os duendes estarão mais propensos a atacarem as patrulhas (congelando-os, derrubando-os de seus veículos, etc.), embora quando estiverem perto da casa do Papai Noel, eles não usarão mais magias para não alertarem a Driv de sua presença.

A Casa do Papai Noel está muito mais vigiada, não são mais somente dois guardas, mas vários patrulham a casa do Papai Noel. Antes que vocês possam perceber, os duendes rebeldes se esgueiram pela neve e começam a nocautear os guardas que estão na frente da casa, se colocando no lugar deles para que nada pudesse ser percebido pelos demais. Trish acena para vocês e Lihev e diz:

— Agora vão, rápido!

Lihev corre até a porta de entrada e junto com vocês, entra na casa do Papai Noel. Os Soldados estão todos na oficina, trabalhando a todo vapor para realizarem o plano de vingança de Driv. Não há somente duendes e goblins, mas também alguns humanos trabalhando também. Driv observa tudo de cima de uma plataforma. Lihev se esgueira, subindo rapidamente as escadas. Quando chegam ao primeiro andar, vocês podem ouvir a voz de Trish gritando e a de Driv do outro lado, não podem entender o que estão dizendo, mas Lihev acelera seu passo, começando a correr. Logo um alarme soa na Casa do Papai Noel e o som de batalha pode ser ouvido no andar inferior.

O Mestre deve estipular um tempo prazo entre dez e vinte minutos para conseguirem realizar a missão. Será o tempo que Trish e seu grupo conseguirão segurar o exército de Driv lá embaixo, Hazzoiz logo chegará a conclusão de que estão tentando reviver o Papai Noel e que o ataque rebelde não passa de uma distração. Ele não falará nada para Driv, porque Driv iria se unir aos PJ's para reviver o Papai Noel e isso acabaria com seu plano. Juntará um grupo para subir até o terceiro

andar. Nem ele, com sua magia, consegue entrar no quarto do Papai Noel.

Enquanto estão na escada, vocês ouvem passos descendo rapidamente as escadas. Lihev puxa vocês para baixo da escada, de onde vocês podem ver os soldados de Driv que estavam no andar superior descendo para a batalha no andar inferior. Lihev volta a subir rapidamente as escadas, os sons de batalha começam a ficar menos audíveis. Ao chegarem ao terceiro andar, vocês podem ver novamente as três portas. Lihev se dirige até a porta do centro, onde começa a abrir a porta com uma chave. O som de passos pela escada pode ser escutado, um grupo estava subindo. A porta faz um sonoro “click” e se abre. O quarto está iluminado por uma luz que vem de um caixão de cristal. Nele se pode ver o Papai Noel. A barba lona caindo pela enorme barriga, além da roupa vermelha com enfeites brancos e um cinto e botas pretas. A expressão serena do Papai Noel aparenta apenas que ele está dormindo tranqüilamente, mas a aparência pálida e envelhecida não nega sua morte. Vocês não conseguem impedir uma lágrima de rolar pelos seus olhos ao o verem naquela situação. Um alarme começa a soar no terceiro andar, devido à abertura da porta do Papai Noel. Nesse exato momento, um grupo de goblins chega ao terceiro andar, junto com um imp e um elfo negro com um manto.

— Hazzoiz! — exclama Lihev. — Rápido, vão! Derramem as lágrimas coletadas nos olhos de Papai Noel!

— Não permitirei isso, inseto. Peguem-nos! — Fala o elfo negro, com sua voz sombria.

Os goblins e o ogro avançam sobre vocês, armados com espadas enfiadas.

Agora, cabe aos PJ's conseguirem enfrentar Hazzoiz e os goblins, tentando salvar o Papai Noel. Lihev lutará com bastante velocidade para evitar que os goblins (um para cada PJ) e o imp impeçam os PJ's de derramarem as lágrimas nos olhos do Papai Noel. Os goblins agirão sem dó nem piedade. O ideal é que um dos PJ's leve a Lágrima até o corpo, enquanto os outros tentam distrair ou segurar os goblins, não precisa ser por combate direto. Lihev usará uma mesa do quarto do Papai Noel para atrasar os goblins. Caso, mesmo assim, todos os PJ's se vejam encurralados, um grupo de crianças surgirá pelas escadas, ajudando-os. São as crianças que no Natal Passado tentaram reviver o Papai Noel e foram capturadas por Hazzoiz, elas chegarão em 1d6 turnos após o confronto ter-se iniciado. Nyah os libertara de sua prisão no primeiro andar. Hazzoiz não entrará direto em combate, apenas lançará uma ou duas magias. O exército de Driv chegará na cena em 2d6 turnos após o início do confronto, com o próprio Driv liderando-os. São mais de cinquenta soldados. O final dessa aventura dependerá exclusivamente dos PJ's e suas ações, portanto o Mestre deve pensar bem sobre todas as possibilidades. Quando faltar cinco minutos para meia noite (ou seja, um minuto e meio para acabar o tempo estipulado pelo Mestre para conclusão), Lihev avisará os PJ's para eles se apressarem.

Caso um dos PJ's consiga abrir o caixão (é um caixão de abertura simples) e derramar as lágrimas, passe para o próximo capítulo.

Capítulo VI – Ressurreição

Quando as lágrimas tocam os olhos de Papai Noel, elas emitem um brilho forte que se espalha por todo o corpo do bom velhinho e que pode ser visto das escadas. Todos param de lutar, espantados por aquele brilho e uma calma e paz pode ser sentida fortemente por todos que estão ali. Uma música instrumental de Natal pode ser ouvida no íntimo de cada um de vocês e um tilintar de sininhos. Um “Hou! Hou! Hou!” pode ser ouvido e o brilho se extingue. Papai Noel abre lentamente as pupilas, e com um sorriso levanta-se.

— Maldição! — diz Hazzoiz abrindo os braços e desaparecendo.

— Papai Noel! — Driv exclama, com um tom de alegria e surpresa.

Os olhos de Driv se enchem de lágrimas, assim como os olhos de todos os duendes que estão no local. Lihev pula alto de alegria, quase tocando o teto, mesmo apesar de ser pequeno. Papai Noel ajeita seu cinto e olha para o corredor, ao ver os goblins e os danos de combate, ele fala sério:

— O que esses goblins e demônios estão fazendo aqui? Vocês não pertencem a esse local! Vão embora!

Ele agita as mãos e os goblins e os ogros desaparecem, certamente todos os elfos negros, lobos wargs e seres maléficos haviam sido expulsos da Casa do Papai Noel. Os adultos também desapareceram. Driv se ajoelha e começa a chorar.

— Oh, senhor! Sentimos tanto sua falta... Ficamos sem saber o que fazer, quando o senhor partiu. Eu, ressentido e recheado de ódio desejei vingança contra todos aqueles que fizeram o senhor sofrer e responsáveis por sua morte. Estávamos preparados para invadir hoje, na noite de Natal, as casas de todas as pessoas e faze-las pagar por sua morte... Trish estava certo, o senhor podia ser trazido de volta... Agora percebo meu erro. Perdão, senhor!

— Por Deus, Driv! O que você queira fazer? Isso foi muito errado! Deveria se envergonhar! Todos vocês! Mas depois falaremos sobre isso, Driv. — falou Papai Noel, com seu tom de voz sereno. — Desça e organize minhas coisas, pois hoje ainda é noite de Natal e temos presentes para distribuir. Vamos! Rápido!

— Sim... Sim, senhor! — Driv desce as escadas rapidamente, junto com os outros duendes. Apesar da bronca, pode-se ver que ele está muito, mas muito feliz pelo retorno do Papai Noel.

— Senhor, esses são os responsáveis pela salvação do Natal! Foram eles que trouxeram o senhor de volta, impedindo que Driv transformasse esse Natal numa verdadeira carnificina. — fala Lihev, apontando pra vocês.

— Obrigado, meus amigos. — fala Papai Noel sorrindo, voltando-se para vocês. — Percebo agora o quanto minha presença é importante aqui e que apesar dos pesares, sou um dos responsáveis pela manutenção do espírito natalino. Muito obrigado mesmo por tudo o que fizeram.

Papai Noel pisca e vocês sentem uma energia invadir

seu corpo. Machucados e ferimentos desaparecem milagrosamente. Ele começa a descer as escadas, indo para a oficina. Trish, Driv e todos os duendes trabalham, retirando presentes de dentro de um armazém subterrâneo e colocando-os no saco do Papai Noel. Lá fora, vocês podem ouvir o som de sinos, o trenó estava sendo preparado. Papai Noel olha para vocês e diz:

— Como responsáveis pela salvação do Natal, vocês irão comigo nessa noite de Natal distribuir os presentes.

Papai Noel abre a porta e mostra o trenó. As renas já estão todas prontas. Os duendes colocam o saco vermelho de presentes no trenó e acenam para Papai Noel, que faz um sinal para que vocês subam. Trish e os outros duendes aproximam-se e dizem um sonoro “Obrigado” a vocês. Papai Noel sacode as rédeas e as renas começam a correr, voando. Visitando lares abandonados e carentes, vocês distribuem presentes junto com o Papai Noel. No final da noite, vocês sentem uma sonolência forte devido ao cansaço da aventura que vocês viveram e adormecem no trenó.

Embora ainda seja madrugada, vocês acordam junto com o sol, como se a luz dele estivesse em seus olhos. O chilrear dos pássaros ainda é bastante sonoro. Seu corpo está tão revigorado que aparenta uma sensação de descanso tão grande que os fazem sentir-se como se tivessem acabado de nascer. Vocês sentem como se tivessem sonhado a noite toda. Um maravilhoso sonho, onde junto com duendes e outras crianças, vocês salvaram o Natal e reviveram o Papai Noel que havia morrido de tristeza por causa da violência no mundo. Mas não fora nada mais que um sonho, conseguem lembrar-se de detalhes, mas sentem como se não fosse real. Levantando-se da cama, vocês ainda esfregam os olhos sonolentos, mas param, surpresos. Não conseguem acreditar no que vêem, e por mais estranho que pudesse ser, vocês até entendiam o que estava acontecendo. No quarto de cada um de vocês, há uma árvore de Natal toda enfeitada com luzes piscando, enfeites natalino animados mecanicamente, além de uma estrela dourada no topo e, ao redor dela, vários presentes montam uma pilha enorme, daquelas que vocês só viram em filme de fantasia. Um cartão enorme está amarrado ao maior presente e vocês podem ver claramente um “Obrigado por fazerem renascer a esperança. Ass: Nicolau, o Papai Noel”.

O trecho acima, embora tenha ficado muito preso, pode ser mais flexível de acordo com o roleplay dos PJ's. As crianças que tentaram salvar o Natal no ano anterior, também estarão com os PJ's no trenó do Papai Noel. Essa aventura, como bem explicitou o André “Kobold” na versão original, tem a função apenas de divertir e passar uma mensagem de Natal bem diferente. Salientando somente que o Mestre tem toda autoridade para alterar a estrutura dessa aventura para se adequar ao roleplay e ações dos PJ's.

Epílogo

Onde são mostrados as fichas e dados dos NPC's e raças da aventura, além da descrição da Casa do Papai Noel.

A Casa do Papai Noel é, por fora uma casa comum, feita de madeira, com três andares e não tem mais do que cinco metros quadrados de área. Ela está sempre iluminada com

enfeites e uma música sempre pode ser ouvida quando está próximo a ela. Sempre coberta de neve, ela aparenta estar sempre em eterno Natal. Três enormes pinheiros ao redor da casa estão sempre cobertos de enfeites e luzes que piscam enquanto tocam músicas natalinas de todo o mundo. São esses três pinheiros que impedem que magias de teletransporte sejam utilizadas para entrar na casa, eles permitem que o Papai Noel estabeleça as condições que deseja em sua casa (como impedir que demônios e criaturas malignas entrem em sua casa, ou que magias não possam ser utilizadas dentro de sua casa, ou somente magias destrutivas não tenham efeito nenhum, etc.). Na ausência do Papai Noel, quem possui esse controle é o duende-chefe, que recebe do Papai Noel um emblema que permite a ele controlar tais condições (Papai Noel pode fazê-lo de forma natural). Os três pinheiros são indestrutíveis e nunca ficam cobertos de neve. Do lado de fora da casa há um estábulo onde ficam as renas do Papai Noel. O estábulo possui uma temperatura ambiente independente da temperatura externa. E as renas são tratadas com feno e ração mágica, que amplia sua capacidade de voar e sua velocidade, eliminando a fadiga. Junto com as renas, fica o trenó do Papai Noel.

No térreo da casa há um corredor principal, que leva a uma escada no norte. A escada leva até todos os outros andares. Do lado direito do corredor há o escritório do Papai Noel, com sua lareira no lado leste, sua poltrona, sua escrivaninha e sua caneca de chocolate quente que se enche automaticamente toda vida que ele deseja. Uma porta secreta na parede do Norte leva à cozinha da Casa do Papai Noel. A cozinha possui outra entrada, não secreta que fica do lado oeste de seu aposento. Do lado esquerdo (oeste) do corredor há a entrada para a Oficina. A Oficina é enorme, com mais de cinquenta metros quadrados de área. Possui inúmeras máquinas de fazer diferentes tipos de brinquedos, nenhum de caráter ofensivo pois Papai Noel odeia violência. Há uma entrada para o porão, onde fica o depósito dos presentes prontos. O depósito é de fundo infinito. Ainda na Oficina, do lado leste há a entrada para a cozinha. A cozinha possui cerca de vinte metros quadrados e sua geladeira e depósitos estão sempre cheios de ingredientes. Papai Noel gosta de preparar comidas, por isso não quer que as comidas já estejam sempre prontas, embora na geladeira sempre haja doces de sobremesa.

No primeiro andar, a escada do lado norte leva a um corredor. No fim do corredor, no lado sul, há uma porta que leva até uma varanda. Do lado leste do corredor há duas portas. Uma leva ao Quarto de Jogos, onde inúmeros jogos de diversos tipos podem ser encontrados. Os duendes utilizam esse quarto para se distraírem, mas, durante a revolta de Driv esse quarto estava trancado, sendo utilizado para aprisionar os garotos que tentaram salvar o Natal no ano anterior ao dos PJs. As crianças não são maltratadas, mas estão confinadas no quarto há cerca de um ano. Durante a revolta de Driv, os duendes eram proibidos de entrarem nesse quarto. Na porta ao lado da do quarto de jogos, ainda do lado direito do corredor, está a porta para o Jardim do “Pôr do Sol”. É um jardim imenso, com mais de quilômetros de extensão, com grama, fontes, rosas e flores e árvores em tons de primavera durante o dia e de outono durante o entardecer. À noite uma lua enorme ilumina o jardim, como em uma noite de verão. Do lado esquerdo do corredor, no oeste, está a Biblioteca. A Biblioteca é enorme, com cerca de quinze andares de estante e com uma enorme extensão. Vários tipos de livros podem ser encontrados nessa biblioteca, mas a

biblioteca não pode ser visitada sem a permissão do Papai Noel. Ao lado do quarto da Biblioteca está o quarto do Laboratório dos Gnomos, onde os gnomos criam inúmeros tipos diferentes de magias, brinquedos mágicos e engenhocas.

A escada do lado norte leva a um corredor no segundo andar idêntico ao do primeiro andar. Há cinco portas, sendo uma no lado sul do corredor e duas em cada lado lateral. Uma das portas do lado leste leva ao dormitório masculino, com várias camas e armários onde ficam os pertences dos duendes. A outra porta leva ao banheiro masculino, onde há sauna, um lago de fonte termal, uma cachoeira com água fria corrente, diversos aposentos pequenos com vasos são utilizados para necessidades, e há um armário que possui as roupas de banho dos duendes. Uma das portas do lado esquerdo leva ao dormitório feminino, onde, como no dormitório masculino, há camas e armários pessoais. A outra porta do lado oeste leva ao banheiro feminino, onde uma fonte termal, uma sauna, uma cachoeira e os aposentos dos potes estão presentes. Diversas pétalas de rosa e a água perfumada desse banheiro costumam lavar toda e qualquer imperfeição na pele de qualquer mulher, concedendo-lhes bônus um +6 em Carisma durante sete dias. Os banheiros e dormitórios estão protegidos magicamente impedindo que pessoas do sexo oposto entrem nos aposentos. Somente com permissão do Papai Noel pode-se uma pessoa de determinado sexo entrar em um aposento do sexo oposto. A porta do lado sul leva à varanda da casa do Papai Noel.

A escada leva até o corredor no terceiro andar, onde há somente três portas. A porta do lado direito leva ao quarto de Driv. Durante a Revolta de Driv a Lágrima da Felicidade ficava neste quarto. Uma porta leva à varanda e por uma janela pode-se ver a Europa. Há uma cama, uma escrivaninha, uma estante e um armário. Ao lado da cama de Driv há um criado mudo onde ele guarda suas anotações pessoais, o criado mudo vive fechado à chave. A porta do lado esquerdo leva ao quarto de Trish, mas durante o período de Revolta de Driv estava ocupado por Gerard, um humano que estava treinando o exército de Driv. Possui uma cama, um criado mudo ao lado da cama, um armário, uma escrivaninha e uma estante. Em cima da escrivaninha está um caderno onde Trish relata a aventura dos PJs em forma narrativa, como um conto. A porta do lado sul, no fim do corredor leva ao quarto do Papai Noel, onde está sua cama e seu armário com suas roupas. Uma caneca de chocolate quente idêntica à que está no escritório do Papai Noel está em cima de um criado mudo ao lado da cama. Durante o período da revolta de Driv, o corpo do Papai Noel ficava no quarto. Após a revolta, a Lágrima da Felicidade está em um armário onde o Papai Noel guarda inúmeros itens mágicos. Há cinco janelas no quarto do Papai Noel, cada uma delas permite que se veja um dos continentes e qualquer pessoa que esteja nesse continente. Uma porta leva à varanda da casa. Quando está trancada, é praticamente impossível qualquer criatura maligna entrar no quarto do Papai Noel e quando está aberta, uma criatura maligna sente-se muito mal, sendo levado a fugir dali o mais rápido possível.

O último aposento a que a escada leva é o sótão. No sótão estão todas as cartas que o Papai Noel recebeu durante toda sua vida, também há roupas mais antigas e alguns itens mágicos bastante antigos. O sótão costuma ficar trancado, com acesso permitido somente pelo Papai Noel.

Embora sejam chamados duendes, são dois tipos de seres que habitam a casa do Papai Noel: Os elfos e os gnomos.

Os elfos são seres de aparência esguia, de orelhas pontudas e rosto imberbe. São apreciadores da natureza, da vida selvagem, e acreditam viverem sob a tutela da Grande Mãe Terra. São exímios arqueiros e caçadores, além de possuírem grande aptidão para a Magia.

Esses seres joviais e belos originaram-se de uma terra chamada Alfheim, que conectava a cidade divina de Asgard a Arcádia. Sua natureza remota é quase desconhecida e somente os grandes anciões deste povo podem revelar alguma informação verdadeira.

Um grupo desses elfos, em uma viagem astral, acabou caindo no bolsão lar do Papai Noel, onde o bom velhinho estava começando a construir sua oficina. Ao conhecerem os planos do bom velhinho, os elfos resolveram manter-se no bolsão para auxiliá-lo e assim passaram a trabalhar na casa do Papai Noel. Afinal, era um plano de bondade e que faria bem às pessoas do mundo.

Mais informações sobre Elfos podem ser encontrados no netbook **Elfos** do Rodrigo "Lamazuus" Vaz Linn.

Os gnomos que ajudam ao Papai Noel foram os primeiros ajudantes do Papai Noel. Após sair da Cidade de Prata, Papai Noel precisava de pessoas que o ajudassem a construir sua oficina e sua casa, além de trabalhadores para montarem os brinquedos a serem distribuídos. Dentre os melhores inventores de Arcádia estão os Gnomos. Assim, Papai Noel pediu ajuda a eles para construir as máquinas de brinquedos e sua oficina. Os gnomos gostaram tanto do Papai Noel e de seus planos que se ofereceram para não só construir as máquinas, mas para trabalhar montando os brinquedos.

Durante a revolta de Driv, ele se associou a Hazzoiz, um elfo negro que havia fugido do plano de Halzazee por ter criado grandes inimigos políticos entre os elfos negros. Ele precisava de um local para fortalecer um exército e preparar seu plano para retornar a Halzazee e fazer todos pagarem pela humilhação que fizeram ele passar (a fuga). Quando encontrou o bolsão do Papai Noel, ele procurou alguma forma de entrar naquele bolsão sem Papai Noel saber, mas seu poder mítico não era tão grande assim.

O máximo que ele conseguiu foi contatar um dos elfos trabalhadores, Driv. Com o tempo começou a tentar jogar Driv contra Papai Noel, mas o elfo era totalmente leal ao Papai Noel. Hazzoiz já pretendia desistir de seu plano, quando Papai Noel morreu, sem perder a oportunidade ele fez Driv acreditar que a culpa fora toda dos humanos e que eles mereciam pagar. Dessa forma, incentivou Driv a criar um exército para atacar a Terra.

Se ele tivesse sucesso, Hazzoiz teria um exército todo a seu favor com o apoio de Driv. Se não desse certo, o bolsão do Papai Noel estaria limpo e ele poderia prosseguir com seus planos de retorno a Halzazee com um exército treinado no bolsão do Papai Noel. Hazzoiz, para garantir seus planos, trouxe ao bolsão da Casa do Papai Noel algumas raças de seres com quem ele podia contar: Elfos Negros, Imps, Goblins e Lobos Wargs.

Os Elfos Negros são elfos que foram banidos do reino de Alfheim por terem se corrompido. Devido ao castigo, eles tiveram sua pele mudada para a cor negra e seus cabelos foram embranquecidos. Cheios de ódio, os elfos negros rumaram para a região de Halzazee, onde construíram suas cidades e planejaram vingança contra os elfos que os humilharam e baniram de sua terra.

Os elfos negros que apoiaram Hazzoiz nessa empreitada eram antigos aliados que após a fuga de Hazzoiz

enfrentaram situações ruins em Halzazee. Quando Hazzoiz os convocou prometendo vingança, os elfos negros não hesitaram em apóia-lo. Após serem banidos do bolsão do Papai Noel, os elfos negros aliados de Hazzoiz passaram a vagar, sem lar, junto com seu líder, à procura de um novo lugar para se estabelecerem.

Mais informações sobre Elfos Negros podem ser encontrados no netbook **Elfos** do Rodrigo "Lamazuus" Vaz Linn.

Os Imps são seres nativos do plano de Ark-a-nun e foram invocados por Hazzoiz através de rituais, para formar um pequeno exército para ajudar Driv em seus planos. Parte do grupo retornou para Ark-a-nun após o fracasso de Hazzoiz e alguns resolveram acompanhá-lo a fim de conseguirem causar mais algumas confusões.

Os Goblins são seres comuns em Arcádia. Os goblins que ajudaram Hazzoiz foram persuadidos através de ameaças feitas pelo elfo negro. Após a ressurreição do Papai Noel acabaram fugindo de Hazzoiz rumando para alguma terra de Arcádia onde o elfo negro mago não pudesse encontrá-los.

Os Lobos Wargs, assim como os goblins foram persuadidos através de ameaças. São usados comumente como montarias dos goblins. Após a ressurreição do Papai Noel alguns se juntaram aos goblins quando eles fugiram de Hazzoiz, enquanto outros mantiveram-se ao lado de Hazzoiz, assim como o seu líder de manada.

NPC's

Papai Noel

Nascido no século IV, São Nicolau, quando jovem, viajava muito, tendo conhecido a Palestina e Egito. Por onde passava ficava na lembrança das pessoas devido a sua bondade e o costume de dar presentes às crianças necessitadas. Conta-se que o primeiro presente que o Papai Noel deu foram moedas de ouro, entregues a três meninas pobres. Recrutado pela Cidade de Prata, após sua morte, Papai Noel deixou sua residência na cidade divina e passou a viver em um bolsão dimensional cuja entrada fica no Pólo Norte. Sua casa, simples por fora, por dentro se revela uma verdadeira fábrica de brinquedos onde inúmeros duendes montam os brinquedos que serão entregues no dia de Natal. Possui uma grande barba branca e em toda noite de Natal, vestido em sua roupa vermelha com cinto e botas pretas, viaja num trenó puxado por renas pelo mundo distribuindo presentes.

Papai Noel é muito bondoso, mas com o passar do crescimento da violência no mundo, ele resolveu desistir e abandonou o corpo que criara para habitar no seu bolsão, voltando a viver como um anjo na Cidade de Prata. Após a aventura para se trazer o Papai Noel de volta, ele viu que ainda há muita coisa boa no mundo e que ainda vale a pena lutar por essas coisas. Sabendo agora que o mais importante do trabalho dele é não deixar o espírito natalino morrer, mantendo viva a esperança e solidariedade no coração dos que acreditam no Natal. Agora, Papai Noel está disposto a continuar até o fim com seu trabalho, como forma de se redimir pelo fato de ter tentado desistir.

A ficha do Papai Noel não será mostrada nesse netbook. Papai Noel possui mais de 1.500 anos de Idade, possuindo poderes incomuns a outros anjos, como viajar à velocidade da luz, entrar na casa das pessoas sem ser notado e

em alta velocidade, entre tantos outros descritos nas lendas. Quem quiser se aventurar tentando realizar esse feito de fazer a ficha de personagem do Papai Noel (a sanidade é de vocês), aproximadamente os dados básicos dele são: 250 pontos de atributos, 75 pontos de aprimoramento, 7.500 pontos de Perícia e 150 pontos de poderes angelicais.

Driv

O duende-chefe da Casa do Papai Noel. Driv tem o Papai Noel como seu pai, já que é órfão e foi criado e treinado pelo próprio Papai Noel. Driv o admira totalmente, sendo 100% devotado e leal ao Papai Noel. Muitas vezes cumpriu missões para o Papai Noel na Terra e em outros lugares, algumas vezes foi líder de missões que comprometiam o Natal, possuindo assim grande confiança por parte do bom velhinho. Quando Papai Noel “morreu” por causa de humanos, por quem ele tanto se sacrificara, Driv ficou confuso, perdido, sem rumo. Possuía raiva dentro de si, culpava-se pela morte do Papai Noel, acreditava que poderia ter feito alguma coisa. Hazzoiz o iludiu, utilizando-se de alguns feitiços e muita lábia, fazendo-o direcionar a raiva que tinha de si mesmo para os humanos, a quem ele chamava de verdadeiros culpados. No início Driv resistiu à influência, pois não era o que aprendera em todos aqueles anos, mas o poder mágico e de influência de Hazzoiz foi maior e assim, Driv deu início ao plano de destruir todos os humanos e seu Natal.

Driv foi perdoado pelo Papai Noel, depois que ele ressuscitou, e continua agindo como duende-chefe, Papai Noel sabe que ele não fez por mal e que Hazzoiz é o verdadeiro culpado. Driv aprendeu bastante nessa aventura, passando a ter mais cautelas com estranho e agora, não devotando-se somente ao Papai Noel, mas também ao seu sonho. Pois essa é a única maneira de manter o Papai Noel vivo: manter vivo ao Natal.

Driv possui 200 anos de idade e é um bom engenheiro e líder. Não está muito acostumado à esforços físicos, embora possa se sair bem caso seja necessário.

Engenheiro de 20º Nível CON 14, FOR 16, DEX 22, AGI 16, INT 12, WILL 12, CAR 16, PER 12 Número de Ataques por rodada: 2; IP: 4; Pvs 16 Espadas 80/80 Dano: 2d6 Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja. Espada Mágica: Concede dano de 2d6 e dois ataques por rodada, com um bônus de 30% na iniciativa. Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.
--

Trish

Como ao seu irmão, Driv, Trish também foi criado e treinado pelo Papai Noel, após a morte de seus pais por orcs. Trish também admirava o Papai Noel, mas mais pelos seus sonhos, pelo que ele lutava e se esforçava para fazer do que necessariamente a pessoa do Papai Noel. Acompanhou Driv em várias das missões e sempre foi bastante esforçado nas coisas que fazia, ele lutava por uma boa coisa e isso era mais do que motivo de se esforçar e manter-se ao lado do Papai Noel. Quando o Papai Noel morreu, Trish achou que deveriam tentar manter o sonho dele vivo, mas ele viu as coisas mudarem de

curso drasticamente quando Driv apareceu com Hazzoiz na casa do Papai Noel com um plano de dominação e vingança. Trish não confiava em elfos negros e sabia que Papai Noel nunca concordaria com aquele plano... Trish tentou conversar com Driv, mas foi repellido e junto com um pequeno grupo rebelde, foi expulso da Casa do Papai Noel. Dessa forma Hazzoiz achou que estava com Trish fora da jogada, afinal, fora o Papai Noel, ele era o único em que Driv confiava.

Trish procurou formas de se trazer o Papai Noel de volta, e tomou conhecimento da Lágrima da Felicidade. Reunindo um grupo de crianças para tentarem o feito de ressuscitar o Papai Noel no Natal Passado, ele quase chegou a desanimar quando o grupo fracassou. As crianças haviam sido aprisionadas na Casa do Papai Noel e alguns de seu grupo estavam bastante feridos, tendo ocorrido algumas baixas, entre elas a de um filho de Trish... Mas, após algum tempo manteve a esperança e resolveu tentar novamente e começou a preparar-se para recrutar novas crianças.

Após o retorno de Papai Noel, Trish tornou-se o segundo em comando na Casa do Papai Noel e quando há decisões a serem tomadas nas oficinas e tudo mais, é preciso aprovação de Driv e de Trish para que ela seja acatada, caso haja “empate” a decisão é levada ao Papai Noel.

Trish possui 180 anos e assim como Driv não está acostumado a esforços físicos.

Engenheiro de 18º Nível CON 12, FOR 12, DEX 20, AGI 12, INT 18, WILL 15, CAR 16, PER 15 Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4 (Armadura); Pvs 12 Bastão 75/75 Dano: 1d6 Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja. Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.

Hazzoiz

Hazzoiz é um elfo negro. Não se sabe quando foi que ele nasceu, mas sabe-se que seu nome costuma ser sussurrado em algumas partes de Halzazee com temor. Hazzoiz ultimamente tem se interessado por outros bolsões de Arcádia e de Spiritum e tem estudado e pesquisado cada um deles. Não se sabe por qual motivo, mas ele tem visitado alguns bolsões e muitas vezes tem tentando corromper a natureza deles, fazendo com que aconteçam rebeliões e até guerras. Por isso não desperdiçou a chance de dominar um dos maiores e poderosos bolsões isolados, o do Papai Noel. Ao ver que Papai Noel retornara, ele resolveu fugir porque sabe o quanto aquele velhinho é antigo e poderoso, mais do que possa aparentar, além do mais por algum motivo que ele desconhece, mesmo com o Papai Noel morto ele sofria grandes restrições em seus poderes, de forma que apenas 25 a 30% de seu poder funcionava.

Arquimago Necromante de 45º Nível CON 17, FOR 14, DEX 21, AGI 15, INT 22, WILL 18, CAR 18, PER 20 Número de Ataques por rodada: 1; IP: 7/5; Pvs 17 Bastão 90/100 Dano: 1d10 Fogo 5, Água 4, Terra 2, Ar 3, Trevas 9, Plantas 2, Animais 5, Humanos 3, Espíritos 5, Arkanun 6, Metamágia 4

45 PMs

Infravisão Total: Os elfos negros podem enxergar no escuro total.

Vulnerabilidade à Luz: Os elfos negros recebem penalidade de -4 em todas os testes que realiza à Luz do Dia.

Arquimago 9: Permite ter Focus 9 em um Caminho e Todos os resultados 1, 2, 3 e 4 na jogada de dados das magias do Arquimago são considerados 5.

Bastão Feiticeiro: Concede dano de 1d10, Mais um de Focus em todos os caminhos e Permite a realização de magias de Focus 1 sem o gasto em PM.

Manto Mágico: Concede Invulnerabilidade ao Frio e ao Calor, IP 7 contra Objetos comuns e IP 5 contra Magia e Itens Mágicos.

Invólucro: Hazzoiz está no bolsão através de um ritual de invólucro, ele recebe penalidade de -6 em todos os seus atributos e focus, embora não possa ser atingido por objetos comuns.

Mais detalhes no netbook "Anjos - Invólucro e Barreira"

Gerard

Gerard é um humano comum, neto de um soldado da Segunda Guerra Mundial, Gerard também participou ativamente de vários conflitos militares posteriores, sendo conhecedor de inúmeras técnicas de combate militarista. Embora existam pessoas mais especialistas nisso, Gerard foi escolhido por Hazzoiz para liderar o exército de ataque aos humanos, acredita-se que tal escolha foi feita pelo fato dele ser um humano tido como desprezível.

Após essa aventura rápida, Gerard teve sua memória apagada, assim como os outros humanos que participaram daquele treinamento e foi deixado à quilômetros de sua casa, passando a ser tido por muitos ufólogos como mais um que foi abduzido. Ele mudou drasticamente sua conduta desde então, surpreendendo as pessoas que o conheciam antes. Até acreditam que Gerard foi trocado por um alienígena...

Soldado de 15º Nível
CON 17, FOR 16, DEX 16, AGI 16, INT 12, WILL 15, CAR 10, PER 13
Número de Ataques por rodada: 1; IP: 2; Pvs 18
Faca 75/75 Dano: 1d2
15 Pontos Heróicos
Roupa Militar: A roupa militar especial feita com fibras de aço concede ao soldado 2 pontos em IP

Bronks

Bronks é um elfo. Ele nasceu na casa do Papai Noel e passou a estudar bastante, passando parte do seu tempo livre na Biblioteca estudando diversas ciências e artes, entre elas as artes arcanas. Por ser um pouco mais ativo que a maioria dos estudiosos, possuindo hábitos esportivos, Bronks sempre foi escolhido para missões em campo. Admirava bastante Driv, mas opôs-se a ele quando viu Hazzoiz, um elfo negro que além de noturno ainda emanava energia das trevas. Coisa boa não era, por isso juntou-se ao grupo rebelde. Foi um dos feridos na primeira tentativa e fez questão de participar dessa segunda.

Possui 50 anos de idade e é um mago que trabalha projetando máquinas e brinquedos novos.

Mago de 5º nível
CON 12, FOR 10, DEX 16, AGI 14, INT 16, WILL 12, CAR 14, PER 11

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4; Pvs 12

Bastão 35/40 Dano: 1d6

Fogo 1, Água 1, Luz 3, Metamagia 3

7 PMs

Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.

Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.

Vanshe

Assim com o Bronks, Vanshe também nasceu na casa de Papai Noel, crescendo juntamente com ele. Devido à sua forte amizade, passou também a estudar livros juntamente com o amigo, tornando-se uma estudiosa das artes arcanas. Vanshe opôs-se à idéia de Driv, por acreditar que Papai Noel nunca concordaria com aquilo. Ela é a pesquisadora de informações do grupo, sendo ela quem selecionou e detectou as crianças a serem escolhidas tanto na primeira, quanto na segunda vez. Vanshe é apaixonada por Bronks, deixando isso bem claro através de suas ações para com ele, embora ele não perceba.

Possui 45 anos de idade e é uma maga, trabalha como bibliotecária na Biblioteca da casa do Papai Noel.

Maga de 4º nível
CON 14, FOR 10, DEX 16, AGI 10, INT 16, WILL 12, CAR 15, PER 11

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4; Pvs 13

Bastão 30/30 Dano: 1d6

Água 2, Ar 2, Luz 1, Metamagia 2

6 PMs

Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.

Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.

Phokas

Soldado de 15º Nível

Filho de Trish, Phokas nasceu na casa do Papai Noel. Ao contrário da maioria dos duendes que passam a lidar diretamente com os brinquedos, Phokas juntou-se aos tratadores da rena e de consertos em equipamentos. Bastante jovem em relação aos demais elfos, Phokas costuma se exceder um pouco em suas atitudes e conversas, muitas vezes agindo sem pensar. Juntou-se ao pai e quer vingança contra Hazzoiz pela morte de seu irmão, que morreu para salva-lo da explosão de uma bola de fogo lançada pelo elfo negro. No último ano, Phokas dedicou-se ao treinamento com armas brancas para quando enfrentar Hazzoiz poder dar o troco. Atualmente, tem mantido-se mais calado e noturno cumprindo as ordens estabelecidas, por isso mesmo não tentou encontrar Hazzoiz quando estiveram na casa do Papai Noel, mas quando estiveram de frente contra ele no combate, foi ao elfo negro que ele enfrentou, mas o elfo negro fugiu. Após o confronto na casa do Papai Noel, voltou a ter aquele comportamento imprudente antigo, embora seu olhar tenha amadurecido mais.

Possui 25 anos de idade e é um guerreiro, utilizando-se de um mosquete mágico.

Guerreiro de 2º nível

CON 14, FOR 14, DEX 13, AGI 15, INT 11, WILL 11, CAR 14, PER 10
Número de Ataques por rodada: 3; IP: 4; Pvs 15
Espadas 50/50 Dano: 1d10
8 Pontos Heróicos
Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.
Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.
Mosquete Mágico: O mosquete concede bônus de 20/40 e dano de 1d0, além de 3 ataques por rodada.

Phixi

Nascida em Alfheim, Phixi mudou-se para a Casa do Papai Noel há menos de 10 anos. Ela apresentara-se ao Papai Noel para auxiliá-lo em suas atividades, já que soubera dos ideais do bom velhinho e acreditava que eles eram dignos. Não se sabe muito sobre seu passado, só que elas possui ágeis mãos e habilidades de um ladino. Ela é mais baixa que a média élfica e possui um gênio forte e vaidoso. Após a morte do Papai Noel, ela juntou-se ao grupo de Trish, já ouvira falar muito de Hazzoiz e não estava disposta a auxiliá-lo em algum plano. Tem começado a prestar atenção em Phokas, embora ele seja um pouco mais novo que ela, e costuma usar abordagens “incomuns”, o que deixa o pobre elfo um tanto vermelho.

Possui 30 anos de idade e é uma ladra, possuindo um colete cheio de ferramentas ladinas.

Ladra de 3º nível
CON 12, FOR 8, DEX 18, AGI 14, INT 11, WILL 12, CAR 15, PER 13
Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4; Pvs 11
Espadas 30/30 Dano: 1d6
Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.
Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.
Espada Sensitiva: Uma espada curta que permite detectar perigos com testes de Percepção, igual ao aprimoramento Sensitivo 2

Guiné

Guiné nasceu em Nova Arcádia e juntou-se ao Papai Noel após ele tê-la auxiliado em uma encrenca em que se metera. Bastante revolucionária, acredita-se que ela tenha tido contato com amazonas, já que além das habilidades corporais de luta, Guiné possui pensamentos e ideologia feministas que já a colocaram em discussão com muitos elfos mais antigos. Guiné juntou-se a Trish pelo fato de Driv ser muito machista e após a primeira tentativa de ressurreição viu como a coisa era séria, com a morte do filho de Trish. Após o incidente, Guiné continua com a mesma postura e ideologia...

Possui 65 anos de idade e é uma guerreira, usando sempre um corselete de couro por baixo das roupas normais.

Amazona de 6º nível
CON 16, FOR 15, DEX 13, AGI 14, INT 11, WILL 13, CAR 12, PER 12
Número de Ataques por rodada: 1; IP: 6; Pvs 17
Espada 50/50 Dano: 1d10
Bastão 75/75 Dano: 1d6

Rowks

Embora tenha nascido na casa do Papai Noel, Rowks é um elfo bastante incomum. Ele é bastante solitário e sisudo, possuindo movimentos rápidos e silenciosos, que chegam a intimidar até o mais valente dos elfos da casa do Papai Noel. Apesar disso, Papai Noel confia bastante nele e o trata com respeito, fazendo o elfo ter uma grande admiração e devoção ao bom velhinho, já que é o único a quem não contesta ou ignora. Não se sabe o motivo dele ter se juntado a Trish, apenas sabe-se que quando o grupo rebelde precisava de ajuda, ele aparecia misteriosamente ajudava-os e desaparecia. Soube-se depois que ele fora expulso também da Casa do Papai Noel por estar sabotando armas, Trish o convidou para ficar na base rebelde.

Possui 80 anos de idade e é um ladrão, usando sempre bolsos secretos para esconder muitos itens e ferramentas.

Ladrão de 8º nível
CON 11, FOR 11, DEX 18, AGI 16, INT 12, WILL 14, CAR 14, PER 12
Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4; Pvs 12
Bastão 75/75 Dano: 1d6
8 Pontos Heróicos
Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.
Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.

Nyah

Filha do meio de Trish, Nyah era irmã gêmea do elfo que foi assassinado por Hazzoiz. Ela nasceu e cresceu na casa do Papai Noel e juntou-se ao grupo liderado por seu pai contra os planos de Driv. Acostumou-se a estudar bastante, por conselho de seu pai, tornando-se assim uma estudiosa das artes arcanas e auxiliando o Papai Noel na ornamentação da casa e até das renas e do trenó. Recentemente tem prestado bastante atenção em Bronks, o que a faz entrar em conflitos com Vanshe, pela atenção do mesmo. Nyah é muito bela e costuma aparentar sempre uma grande fragilidade, sendo assim cortejada por muitos elfos e até mesmo por humanos e outros seres.

Possui 40 anos de idade e é uma maga, usando muitos pergaminhos e uma varinha mágica.

Maga de 4º nível
CON 14, FOR 11, DEX 14, AGI 10, INT 16, WILL 12, CAR 16, PER 11
Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4; Pvs 14
Bastão 20/30 Dano: 1d6
Ar 3, Fogo 2, Animais1, Plantas 1
6 PMs
Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.
Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.
Varinha Metamágica: Concede Metamagia 3 e magias de focus 1 e 2 não consomem PMs.

Lihev

O mais novo dos filhos de Trish. Lihev ainda é bastante animado e possui aquela inocência, embora demonstre uma grande sagacidade e velocidade. No início, Trish impedia que Lihev participasse de missões, mas o pequenino elfo costumava fugir e mostrava-se essencial ao sucesso dessas missões, assim Trish passou a aceitar a participação de Lihev, o utilizando por em missões de espionagem, já que muitos costumam ignorar ou subestimar ao pequenino elfo.

Possui 15 anos de idade.

Guerreiro de 1º nível
CON 8, FOR 8, DEX 13, AGI 15, INT 14, WILL 14, CAR 16,
PER 13

Número de Ataques por rodada: 1; IP: 4; Pvs 9

Bastão 20/20

Dano: 1d6

3 Pontos Heróicos

Infravisão: Todo elfo pode enxergar no escuro, desde que haja algum ponto de luz, por menor que ele seja.

Roupa Natalina: Concede Invulnerabilidade ao Frio e IP 4.



Idéias para Aventuras

- O diário de uma aluna foi roubado e as informações contidas nele estão sendo usadas por alguns bagunceiros para tirarem onda dela, pixando coisas e colando mensagens nas paredes da escola. Desesperada ela pede ajuda ao Grêmio que pede a alguns alunos (entre eles os jogadores) que descubram quem está com o diário e recupera-lo.
- Um mercador está atrás de um objeto que um amigo dos jogadores possui. Já que o amigo deles não quer vender o objeto de forma nenhuma, o mercador envia pitt-boys e bandoleiros para tentar intimidá-lo ou conseguir o objeto à força. Cabe aos jogadores ajudarem o amigo a resolver esse problema.
- Um professor novo chega ao colégio e ele demonstra ser um tremendo carrasco, maltratando os alunos e os tratando mal. Em uma dessas ações, ele conseguiu expulsar alguns alunos do colégio (entre eles alguns ou todos os jogadores), cabe aos jogadores reunirem provas inocentando-se.
- Um gremlin começa a causar grandes problemas em um colégio fazendo pifar e explodir muitos equipamentos eletrônicos. Cabe aos jogadores fazerem alguma coisa antes que algo pior aconteça.
- Um torneio esportivo entre escolas está prestes a começar. Na abertura do evento os jogadores descobrem que o melhor desportista de sua escola está sendo chantageado pelos alunos da outra escola para que perca o torneio. Para isso ele teve seu cachorro seqüestrado. Cabe aos jogadores resolverem a situação.
- Um aluno CDF está tornando-se muito relapso e tendo uma mudança brutal de comportamento. Cabe aos jogadores descobrir o que está acontecendo e tentar resolver esse problema.
- Dois capitães bastante influentes na escola entram em conflito por causa de uma garota. Agora, os dois jogam seus grupos para conflitos na escola, praticamente dividindo a escola. Cabe aos jogadores tentar resolver essa situação antes que se envolvam no conflito.
- Em uma Feira de Ciências, uma invenção de um Mcguyver dá errado e está sem controle, podendo ameaçar destruir toda a escola. Cabe aos personagens dos jogadores a missão de ajudar ao seu criador a deter essa invenção e salvar toda a Feira de Ciências.
- Um nerd cracker está alterando todos os bancos de dados do colégio, mudando as notas, prejudicando muitos alunos, entre eles os jogadores. Cabe aos jogadores descobrir quem é e detê-lo antes que algo pior aconteça.
- Os jogadores descobrem um plano secreto. Uma bomba havia sido implantada no colégio, programada para explodir durante o recreio. Cabe aos jogadores tentar descobrir onde está a bomba e tentar desativá-la antes que seja tarde demais. Caso contem aos professores, esses não acreditarão neles. E, no fim, descubram que foi tudo uma brincadeira de 1º de Abril. Ou não.
- Um sistema de máfia e tráfico foi inserido na escola por um capitão, utilizando-se até mesmo de membros do Grêmio e do Conselho. Os jogadores acabarão se envolvendo de uma forma ou de outra com essa rede. Cabe a eles desmascará-la e seus principais responsáveis.
- A APP está com um plano de utilizar a escola dos jogadores como local de testes de projetos para outras escolas. Muitos desses projetos incluem redução do horário do recreio, fim do parquinho, do ginásio e outras fontes de lazer. Cabe aos jogadores tentarem resolver essa situação.
- Um aluno está tendo problemas com dores de cabeça e manifestando poderes incomuns, psíquicos, como os mutantes do desenho animado. Uma equipe da APP e de cientistas tentam levá-lo para que seja alvo de pesquisas. Desesperado ele tenta fugir dessa perseguição. Cabe aos jogadores decidir se ajudam a colegar a fugir, ou se ajudam a APP a caçá-lo.
- Alunos de outra escola estão sabotando as atividades da escola dos jogadores. Cabe aos jogadores tentar descobrir como eles estão sabotando tudo e impedir isso.
- Um dos jogadores descobre em um pacote de salgadinhos um tazo premiado. Outros grupos (mercadores, pitt-boys, bandoleiros, capitães) descobrem isso e vão tentar pegar o tazo do jogador. Cabe aos outros jogadores auxiliá-lo a chegar, são e salvo, até o supermercado onde trocarão o tazo por um prêmio. Salientando que os grupos farão de tudo para pegar esse tazo, o que pode resultar em grandes perseguições...

Alunos

___/___/___

Nome: _____ Apelido: _____ Idade: Aparente: _____ Real: _____
 Panela(s): _____ Altura: _____ Peso: _____ Olhos: _____
~~Sex:~~ Cabelos: _____ Pele: _____ Clube: _____

Atributos	Valor / Mod / Porc.	Perícia	Gasto / Total
Constituição (CON)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Força (FR)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Destreza (DEX)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Agilidade (AGI)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Inteligência (INT)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Força de Vontade (WILL)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Percepção (PER)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Carisma (CAR)	___ / ___ / ___ %	_____	___ / ___
Pontos de Vida: _____		_____	___ / ___
Pontos Heróicos: _____		_____	___ / ___
Série: _____		_____	___ / ___
Mesada: _____		_____	___ / ___
Perícia Com Armas (DEX)	At. / Def. Dano		___ / ___
_____	___ / ___	_____	___ / ___
_____	___ / ___	_____	___ / ___
_____	___ / ___	_____	___ / ___
_____	___ / ___	_____	___ / ___
_____	___ / ___	_____	___ / ___

Aprimoramentos	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipamentos

Observações

