



Herança é um jogo narrativo sobre **empatia** às minorias e **revolta** contra um sistema opressor.

por Felipe Recka

Quando percebeu já era tarde, o jato de tinta vermelha coloriu toda sua vestimenta e o que se seguiu foi uma avalanche de risadas. Não duraram muito, afinal qualquer perturbação da ordem dentro da instituição de ensino era rapidamente cessada. Os agressores logo foram dispersados e só restou a Thi-go tentar salvar algumas anotações. Não seria a última vez, mas ele nunca se acostumaria. Engolia o choro e tentava lembrar porque foi escolhido para uma vaga sendo um humano.

Dan-nia fechava os olhos e tentava se concentrar. Um vazio aos poucos tomava conta de sua alma. Apertava os olhos com força, mas as lembranças pareciam fugir. Sabia que estava perdendo a conexão. Abriu o olhos e examinou o mapa grudado na parede, balançou a cabeça negativamente e ouviu algumas pessoas deixando a sala. Isso a deixou mais triste.

Após deixar a área de estudos, Thi-go embarcou em um dos transportes que o levaria a sua unidade habitacional. A tinta havia secado e os outros passageiros o encaravam. Era diferente, sentia-se culpado, mas não tinha escolha. O segundo sol de Guidia já havia se posto quando desembarcou sozinho. Atravessou o muro que delimita sua unidade e a culpa agora se transformava em medo. Havia todo tipo de pessoa morando ali, muitos eram trabalhadores, mas havia também aqueles à margem da sociedade.

- Você não se lembra mais, não é? - A pergunta era direta e feria como uma lâmina.
- Não consigo me concentrar aqui - respondeu Dan-nia sem olhar para trás - preciso de um tempo sozinha.

A Guidia deixou o recinto cabisbaixa, desceu alguns lances de escada e logo estava caminhando pelas vielas. O vento frio a acalmava. Dependiam dela, havia prometido levar a célula a uma possível fortaleza, mas algo na cidade a impedia de sentir para onde deveriam ir. Virou uma esquina e foi jogada para trás. Olhos arregalados a encaravam, ainda estava se acostumando com humanos, mas sabia o que era medo. Atrás, vinham correndo pelo menos mais oito humanos com bastões.

- Me ajuda! Eles vão me espancar!

Dedos longos passaram pelo pulso de Thi-go e logo ele estava correndo mais uma vez. Não teve tempo para processar tanta informação, só sabia que sua vida dependia agora daquele ser peludo.

Correram como nunca, viraram uma, duas, três vielas. Os gritos perdiam força, mas não saberiam dizer se haviam despistado a gangue. Entraram finalmente em um beco formado por uma habitação e o muro, seu pior erro. Estavam cercados.

Sem pensar duas vezes Dan-nia e Thi-go juntaram as forças que tinham e pularam o muro rolando barranco abaixo. Quando tudo parou de girar Dan-nia apenas abraçou o garoto e o cobriu com seu corpo.

- Onde eles estão?
- Rolaram morro abaixo. São uns idiotas. Vamos! Isso vai dar merda.

Dan-nia desfez sua camuflagem natural, estavam salvos, mas agora sua atenção estava fixa na imagem semi-enterrada no cascalho.

## Introdução

Ciclo 32831, em uma **Galáxia** não muito distante, a espécie Ur-pea é pioneira na viagens espaciais. Sua sociedade é dividida historicamente por dois tipos de indivíduos: os As-qui, de passado guerreiro, dotados de **masculinidade** tóxica, são dominantes e atualmente ocupam as cadeiras decisórias nos conselhos de administração e os Mo-ti, também conhecidos como sensitivos, considerados inferiores. Apesar de fisicamente parecidos, detalhes em **cor** vermelha nas carapaças dos As-qui são suficientes para lhes garantir **privilégios**.

Buscando novos insumos os Ur-peos descobrem e colonizam um planeta denominado Guidia. Os nativos são praticamente dizimados durante a chegada dos invasores e se refugiam em **fortalezas** naturais. As diversas **tribos** existentes se aglutinam, oferecendo resistência, mas seus esforços não conseguem impedir os invasores. Os Ur-peos expandem sua produção, estabelecem um conselho administrativo junto à colônia e partem em novas viagens, não só buscando matérias-primas mas também mão-de-obra escrava.

Durante a busca, os Ur-peos localizam um planeta capaz de oferecer a desejada mão-de-obra. Devido ao baixo nível tecnológico, os humanos pouco puderam fazer para evitar o trágico destino. A invasão à Terra durou pouco mais de um ciclo e foi responsável por aprisionar e transportar até Guidia cerca de dois milhões de humanos.

Hoje, quase mil ciclos depois do início das navegações intergalácticas, humanos e Guidios conquistaram liberdade parcial depois de intensas disputas. Nos registros históricos oficiais, Bel-zi, um Ur-peo sensitivo, teria articulado a soltura dos escravos.

Relegados aos guetos, tendo poucas chances de ascender socialmente, as duas espécies outrora escravas lutam por espaço e por **identidade**.

## Mensagem aos jogadores

Esse jogo foi desenvolvido para participar do concurso Faça Você Mesmo de Criação de Jogos. O concurso tem como objetivo fomentar a cena de produção de jogos narrativos e incentivar a discussão do design de jogos por meio da prática e experiência.

Toda a temática foi pensada para proporcionar aos jogadores vivências que remetam aos desafios enfrentados por minorias em nossa sociedade.

Imagino que as sessões de jogo tenham um tom mais aventureiro contra um inimigo claro - um sistema opressor. Espero, no entanto, que os jogadores se sintam convidados a enfrentar outro inimigo nem tão aparente na vida real, o preconceito.

Caso tenha algum comentário ou crítica, por favor escreva para: [felipe.recka.almeida@gmail.com](mailto:felipe.recka.almeida@gmail.com)

## Guidia

O planeta Guidia é um planeta árido, formado por milhões de organismos vivos que possui um detalhado processo para a manutenção da vida. Mesmo com dois sóis garantindo dias de doze horas, o planeta é frio e seus ventos são fonte de muitas histórias. O povo nativo de Guidia o define simplesmente como "Vida".

A cidade-estado de Mel-ge concentra toda a administração da antiga colônia e recebeu esse nome devido a principal especiaria extraída de Guidia. Em seu epicentro estão os prédios administrativos, onde os conselhos de administração das treze regiões despacham. Ao redor de Mel-ge são encontrados os subúrbios que abrigam milhões de indivíduos Humanos e Guidios

Os conselhos de administração são formados apenas por Ur-peos As-qui. Cada região possui um conselho composto por trinta Ur-peos, também As-qui. Todos são nomeados pelo Regente, e tem a função de administrar e garantir o cumprimento das leis. Atualmente o cargo de Regente pertence ao Ur-peo Tem-mer. A estrutura administrativa é ainda preenchida em sua maioria por assessores As-qui. Os Mo-ti ocupam cargos que teoricamente exigem menor qualificação.

## **Espécies**

**Ur-peos:** originários do planeta Ur-pea foram os pioneiros nas navegações intergalácticas. Os humanos os descrevem como seres insectóides, principalmente devido aos olhos compostos, semelhantes aos olhos dos artrópodes terráqueos, e da espessa carapaça acinzentada que se forma durante sua adolescência. Os Ur-peos possuem uma sociedade sectária, dividida em duas raças: os **As-qui**, de passado guerreiro, são os dominantes e atualmente ocupam as cadeiras decisórias nos conselhos de administração de Guidea. Os As-qui têm compleição física que impõe respeito, na época da colonização foram responsáveis por aniquilar inúmeros Guidios. Em geral, comportam-se de maneira excludente, dotados de uma masculinidade tóxica, desrespeitando todos que não pensam como eles. Sua carapaça com tons de vermelho os diferencia dos demais indivíduos da mesma espécie. Tal diferenciação tem sido justificativa para grupos de As-qui se organizarem em torno de ideologias racistas.

Já os **Mo-ti**, também conhecidos como sensitivos, são considerados pelos As-qui indivíduos de segundo escalão e relegados a papéis inferiores na sociedade. Apesar de possuírem constituição física parecida com os As-qui nunca foram guerreiros, são um menores e suas carapaças não possuem detalhes em vermelho. Os Mo-ti são dotados de uma percepção extra-sensorial que os permite “sentir” o estado emocional de outros indivíduos. Alguns estudiosos afirmam que tal característica foi responsável pela perpetuação de toda a espécie. Os Mo-ti são seres hermafroditas.

Durante a época de reprodução do Ur-peos um indivíduo Mo-ti deposita seus ovos e dependendo de qual raça os fecunda é gerado um novo indivíduo, As-qui ou Mo-ti. A ligação sensitiva entre o aquele que depositou o ovo e o embrião garantia que os poucos ovos fecundados gerassem novos indivíduos. Atualmente essa função matriarcal das Mo-ti foi perdida pois existem clínicas que recolhem seus ovos e asseguram que os As-qui interessados em descendentes os fertilizem. Essa prática também tem funcionado como controle à população Mo-ti.

**Humanos:** há pouco menos de mil ciclos seus ancestrais foram abduzidos do planeta Terra para trabalhar nos campos de mineração de especiarias. A chegada em Guidia foi problemática sob vários aspectos para os humanos, sendo a menor quantidade de oxigênio na atmosfera o menor deles. Em pouco tempo descobriram que não estavam sozinhos no Universo e logo foram subjugados e transformados em escravos - foi um tempo extenuante para aqueles indivíduos.

Depois de cinco séculos de escravidão, Bel-zi, um Ur-peo sensitivo, articulou a soltura dos escravos. Sob alguns aspectos a sociedade como um todo evoluiu, os humanos conquistaram alguns espaços, mas ainda são relegados aos guetos, trabalhando em subempregos e tendo poucas chances de ascender socialmente.

**Guidios:** espécie nativa de Guidia. Na época da invasão, apesar de serem divididos em várias tribos, viviam pacificamente. O conceito de guerra era inexistente em sua cultura e sua conexão com o meio-ambiente ainda é o ponto central de suas crenças. Ao longo da evolução, devido ao clima frio do planeta, desenvolveram micro-penas que cobrem quase a totalidade dos corpos. Essas penas, além de conforto térmico, oferecem a camuflagem perfeita para qualquer tipo de ambiente, pois mudam de cor de acordo com a vontade do Guidio. As tribos viviam em variados tipos de abrigos naturais que comportavam todos os indivíduos da comunidade. Esses abrigos se transformaram em fortalezas devido a dificuldade dos Ur-peos em localizá-los e navegar por quilômetros de túneis. Algumas lendas afirmam que os corredores, mesmo de pedra, mudavam de lugar durante a invasão. As intensas caçadas promovidas pelos Ur-peos dizimaram boa parte das tribos dos Guidios e os descendentes dos poucos sobreviventes vivem em condições análogas aos humanos, relegados a guetos, em empregos menos valorizados inferiorizados socialmente. Há rumores que tribos isoladas ainda sobrevivem em regiões de cavernas não exploradas de Guidia. Expedições de Ur-peos já tentaram desmentir tais rumores, mas, em geral, essas expedições são canceladas devido a falta de investidores.

### **Atributos**

Os Atributos definem as personagens e a partir dessas características podemos compará-los. Elas nos permitem afirmar qual personagem é mais forte ou inteligente. A graduação dos Atributos variam de um a cinco.

<b>Graduação</b>	<b>Nível</b>
1	Fraco
2	Normal
3	Bom
4	Ótimo
5	Superior

Os atributos são divididos em quatro características: Físico, Mental, Social e Espiritual.

#### **Físico**

Determina todas as características físicas do personagem, se é forte, bonito, ágil.

#### **Mental**

Determina o quão inteligente, resiliente e observador é o personagem.

#### **Social**

Determina a primeira impressão que seu personagem transmite, seu relacionamento com outros indivíduos.

#### **Espiritual**

Essa característica determina o quão ligado às crenças é o personagem.

Durante a criação de personagem são definidas as características iniciais das personagens dos jogadores. Todos as personagens começam com dois pontos em cada atributo e os alteram conforme a espécie:

**Humanos** sem alteração.

**Guidios** começam o jogo com um atributo espiritual a mais e um físico a menos.

**Mo-ti** começam o jogo com um atributo social a mais e um atributo espiritual a menos.

**As-qui** começam o jogo com um atributo físico a mais e um atributo espiritual a menos.

Ainda durante a criação, de acordo com as cartas compradas, são distribuídos mais pontos. Por fim pode-se aumentar os atributos através da aquisição de desvantagens.

### Habilidades

As habilidades são um conjunto de conhecimentos que foram aprendidos pelas personagens. As habilidades variam de zero, quando sua personagem não recebeu nenhuma instrução sobre aquele conhecimento, até 8 (oito), indicando que sua personagem é um profundo conhecedor do assunto.

Devido ao histórico de desenvolvimento da sociedade em Guidia, os Ur-peos têm mais acesso à formação e aos conhecimentos. Desta forma, as duas espécies, As-qui e Mo-ti, já começam o jogo com pontos em habilidades conforme a tabela abaixo:

Habilidade	As-qui	Mo-ti
Computação	4	2
Direito	4	3
Etiqueta	3	5
Liderança	5	1
Pilotagem	3	3
Política	5	2
Ciências racionais	4	4
Tecnologia	5	3

Humanos e Guidios não começam com nenhum ponto em habilidades.

Abaixo são listadas as habilidades mais comuns, a critério do narrador os jogadores podem criar novas habilidades. Cada ponto em habilidade custa um ponto de criação de personagem.

### Armas brancas

Ainda que em desuso há razões para um indivíduo aprender a utilizar uma lâmina. Armas

Branças inclui as habilidades no uso de armas de mão de todos os tipos, desde sabres de luz (sic) e clavas até estranhos equipamentos de artes marciais como o kuan-tao ou o nunchaku.

#### Armas laser

Esta habilidade representa a familiaridade com várias tipos de armas laser, desde pistolas de mão até rifles pesadas. Seres habilidosos com armas laser podem executar pequenos reparos em armas laser.

#### Arrombamento

Esta habilidade indica que sua personagem conhece meios arrombar fechaduras, desativar alarmes, e invadir sistemas de segurança.

#### Biologia espacial

Sua personagem estudou o funcionamento do biologia dos seres vivos conhecidos, desde o ser humano, passando pelas demais espécies de seres racionais e em menor magnitude seres irracionais encontrados pelo universo. Esta habilidade compreende o conhecimento de medicamentos, doenças, procedimentos de primeiros socorros, diagnose e tratamento de enfermidades.

#### Comércio

Sua personagem conhece as minúcias do comércio, sabe avaliar o valor relativo de um objeto e consegue precificá-lo.

#### Computação

Esta habilidade representa a instrução em operar e programar computadores.

#### Crenças

Sua personagem é instruída nas crenças, incluindo religiões, misticismos, maldições, magias e folclore, das diversas espécies que convivem no planeta Guida.

Essa área do conhecimento não implica em um saber completo sobre os fatos reais e concretos, mas sua personagem saberá distinguir o que é pateticamente falso.

#### Desenvoltura

Sua personagem não precisa necessariamente pertencer a um grupo para ser aceito por ele. Ele consegue se misturar discretamente ao cenário local.

#### Direito

Sua personagem estudou e compreende as leis que regem a sociedade no Planeta Guida.

#### Esporte

Representa as habilidades atléticas básicas, assim como qualquer outro treinamento que a personagem tenha tido práticas desportivas. Esportes diz respeito a todas as formas de corridas, saltos, arremessos, natação e similares; contudo, ela não abrange ações de coordenação motora como levantar pesos e também não inclui feitos atléticos cobertos por outras Habilidades (tal como Armas Brancas).

### Esquiva

Essa habilidade cobre a coordenação física para evitar golpes, projéteis de fogo ou até mesmo carros. A Esquiva inclui encontrar cobertura, saltar e mergulhar ou qualquer outro método que tire você da trajetória do ataque.

### Empatia

Sua personagem entende as emoções dos outros, se identifica e tem treinamento para controlar suas emoções. Seu personagem tem facilidade para encontrar motivações e é capaz de perceber quando um indivíduo está mentindo.

### Etiqueta

Sua personagem entende as bases do comportamento formal dentro da sociedade que está inserido. Esta habilidade é usada em todos os tipos de diplomacia.

### Expressão

Esta é a habilidade que seu personagem tem de apresentar suas opiniões de forma clara, seja escrita ou verbalmente. Também representa habilidade para a poesia, redação criativa ou outras formas literárias de arte.

### Furtividade

Esta é a habilidade de evitar que sua personagem seja detectada, esteja ela escondida ou em movimento.

### Intimidação

Seu personagem desenvolveu formas de intimidar, seja fazendo ameaças diretas ou se portando de maneira ameaçadora.

### Investigação

Sua personagem aprendeu e tem experiência em perceber os detalhes normalmente ignorados pelas outras pessoas e poderia se tornar um detetive admirável. Esta habilidade representa a capacidade em fazer pesquisas e seguir pistas.

### Liderança

O carisma de seu personagem consegue inspirar os que estão a sua volta para fazer o que ele deseja. Os outros o vêem como exemplo e têm uma tendência a aceitar sua visão de mundo.

### Lingüística

Apesar dos dispositivos de tradução universal sua personagem não só consegue entender as línguas nativas das outras espécies, mas também reproduzir os sons possibilitando a comunicação se dispositivos.

### Luta

Representa a habilidade da personagem em embates corpo-a-corpo, seja devido ao treinamento em artes marciais ou experiência.



### Malícia

Sua personagem treinou o suficiente para conseguir ocultar suas motivações e apresentar somente aquilo que deseja. Esta habilidade define a desenvoltura de sua personagem para intrigas e jogos duplos.

### Domar bestas

Sua personagem consegue entender o comportamento das mais variadas criaturas encontradas no espaço, é possível que consiga inclusive domesticar algumas.

### Ofícios

Esta habilidade representa a capacidade de sua personagem em construir e consertar coisas. Ofícios permite que sua personagem trabalhe em áreas como carpintaria, trabalho em couro, tecelagem ou até mesmo em serviços mecânicos como conserto de máquinas. Ao escolher esta habilidade o jogador deve escolher que tipo de ofício a personagem teve treinamento.

### Performance

Esta habilidade representa a capacidade de sua personagem em executar façanhas artísticas como cantar, dançar, atuar ou tocar um instrumento musical. Sua personagem possui não apenas o conhecimento técnico a respeito, mas também possui a habilidade de trabalhar uma audiência e sensibilizá-la.

### Pilotagem

Sua personagem consegue pilotar a maioria dos veículos que foram desenvolvidos pelo Ur-peos. Isso inclui uma variada coleção de naves e veículos terrestres.

### Política

Sua personagem está familiarizada com a política dos Ur-peos, sabe inclusive distinguir os indivíduos que estão no poder.

### Presteza

Esta é a habilidade básica de perceber as coisas que acontecem ao redor, mesmo quando a personagem não está realmente procurando por elas. Esta habilidade descreve a atenção que a personagem dedica ao mundo exterior. Esta habilidade normalmente é somada ao atributo Mental e é mais efetiva quando usado para perceber estímulos físicos (ao invés de temperamentos e pistas).

### Sobrevivência

Esta habilidade permite que sua personagem encontre abrigo e navegue em áreas selvagens.

### Ciências racionais

Sua personagem estudou um conjunto de conhecimentos que tem como objetivo o estudo dos seres racionais como seres sociais. Estão englobadas aqui o conhecimento sobre história, sociologia e filosofia.

### Tecnologia

Sua personagem tem entendimento básico sobre aplicações do conhecimento para a solução de problemas práticos.

### **Qualidade e Defeitos**

Na etapa final da criação de personagens o jogador pode ainda escolher uma qualidade e até dois defeitos para sua personagem. Qualidades custam pontos de criação de personagem. Desvantagens fornecem pontos de criação ou a possibilidade de comprar mais atributos de acordo com as descrições abaixo.

#### Qualidades

##### Cadeira no conselho

Sua personagem ocupa um lugar no conselho administrador de Guidia. Todos os testes sociais tem sua dificuldade reduzida em um. Para adquirir essa qualidade o jogador deve utilizar 8 (oito) pontos de criação de personagem. Exclusiva de personagens Ur-peos As-qui.

##### Compreensão

Sua personagem possui uma compreensão maior sobre a conexão com o Planeta Guidia e tem um ponto a mais no atributo espiritual. Para adquirir essa qualidade o jogador deve utilizar 8 (oito) pontos de criação de personagem.

##### Guardião da tradição

Sua personagem não é apenas descendente dos nativos de Guidia, mas conhece os segredos de seu povo. Provavelmente sabe os caminhos que levam até uma das últimas fortalezas naturais. Para adquirir essa qualidade o jogador deve utilizar 4 (quatro) pontos de criação de personagem. Exclusiva de personagens Guidios.

##### Quinhão

Sua personagem teve oportunidade de participar das políticas afirmativas e inicia o jogo com as mesmas habilidades de um Ur-peo Mo-ti (veja a tabela na seção "Habilidades"). Apesar da formação superior ele ainda sofre preconceitos, sendo muitas vezes considerado incapaz. Para adquirir essa qualidade o jogador deve retirar um ponto de atributo espiritual e todos os testes sociais contra Ur-peos tem sua dificuldade aumentada em 1 (um).

#### Defeitos

##### Carapaça albina

A carapaça da sua personagem não tem a cor avermelhada como os outros indivíduos de sua espécie. Ao adquirir essa desvantagem sua personagem sofre os estigmas sociais e é considerado inferior, todas os testes sociais têm sua dificuldade aumentada em um. Ao adquirir esse defeito sua personagem pode comprar um atributo (físico, mental ou espiritual) ou oito pontos em habilidades. Exclusiva de personagens Ur-peos As-qui.

##### Desconexão

Sua personagem tem dificuldade em aceitar que Guidia é um Planeta vivo. Ao adquirir esse defeito ela tem um ponto a menos no atributo espiritualidade e pode comprar um atributo (físico, social ou mental) ou oito pontos em habilidades.

## Vício

Sua personagem é viciada em algum tipo de substância e deve consumi-la com regularidade. Ficar algum tempo sob abstinência aumenta a dificuldade em todas as rolagens em um. Caso o vício venha a público a dificuldade em todos os testes sociais é aumentada em 1 (um).

## Armas e armaduras

Armas são reguladas pelo conselho administrativo de Guidia. Seu uso é reservado à força policial de Guidia e os conselheiros têm direito ao porte de armas. Isso não significa que nos guetos armas ilegais não são encontrada com extrema facilidade. Durante a colonização, armaduras pesadas e rifles eram comuns, contudo são raros nos dias de hoje.

As armas de contusão e brancas dependem da força de quem empunha a arma para causar dano.

### Armas de contusão

Atributo físico mínimo para utilização: 2

Dano: Atributo físico + 1

### Armas brancas

Atributo físico mínimo para utilização: 2

Dano: Atributo físico + 2

### Pistola laser

Dano: 4

Um tiro por turno

### Rifle Laser

Dano: 6

Três tiros por turno

### Carapaça Ur-pea

A armadura natural dos Ur-peos é motivo de orgulho, pois além de adornar seus corpos oferece proteção suficiente para que em combates corpo a corpo eles sejam imbatíveis.

Previne 2 pontos de dano a cada impacto.

### Armadura pesada

Armaduras pesadas foram desenvolvidas pelos Ur-peos seguindo suas características físicas e reforçando suas já espessas carapaças.

Previne 4 pontos de dano a cada impacto.

Provoca a penalidade de um ponto em todas as rolagens que dependam do atributo físico.

### Proteção Guidia

durante a invasão de Guidia os nativos perceberam que as lâminas de pedra que usavam com adorno refletiam os disparos feitos por laser. Isso oferecia uma excelente proteção contro os rifles utilizados pelos Ur-peos, assim os Guidios confeccionaram vestes com lâminas de pedra.

Reduz o dano provocado por lasers pela metade, mas não previne qualquer outro tipo de dano.

### **Criação de personagens**

A criação de personagens é, até certo ponto, aleatória. As desigualdades sociais são refletidas na pontuação desbalanceada entre as espécies.

Para a criação de personagens os jogadores se sentam à mesa e embaralham o baralho. Cada jogador, com exceção do narrador, compra uma carta e a posiciona a sua frente virada para baixo. Após todos os jogadores comprarem suas cartas elas são reveladas ao mesmo tempo. O naipe da carta indica a qual espécie e raça, se aplicável, pertence a personagem do jogador dono da carta.

Naipes	Espécie/Raça
Ouros	Humano
Paus	Guidio
Copas	Ur-peo Mo-ti
Espadas	Ur-peo Asqui

*Exemplo: Pricila e Caco criarão personagens para jogar uma partida de Herança. Cada um separa um pedaço de papel para criar a planilha de seus personagens. Após embaralhar o baralho Pricila compra uma carta e a coloca em sua frente, na sequência Caco faz o mesmo. Ambos revelam suas cartas. Pricila tirou um dois de paus e Caco um três de ouros. Logo Pricila irá jogar com uma personagem Guidio e Caco uma personagem Humana.*

Na sequência cada jogador compra mais duas cartas e colocadas junto da primeira, os naipes das novas cartas compradas representam os atributos que serão somados às características iniciais de cada espécie conforme a tabela a seguir.

Naipes	Atributo
Ouros	Mental
Paus	Espiritual
Copas	Social
Espadas	Físico

*Pricila agora compra mais duas cartas, um valete de espadas e um quatro de copas. Como sua personagem é um Guidio ele tem um ponto no atributo físico, dois pontos no atributo social, dois pontos no atributo mental e três pontos no atributo espiritual. Somando os atributos comprados nas cartas, um atributo físico, referente ao valete de espadas, e um atributo social, referente ao quatro de copas, a personagem da Pricila tem agora dois pontos no atributo*

físico, três pontos no atributo social, dois pontos no atributo mental e três pontos no atributo espiritual.

Na sua vez Caco compra suas duas cartas, um cinco de copas e um oito de ouros. Como sua personagem é um Humano ele tem dois pontos no atributo físico, dois pontos no atributo social, dois pontos no atributo mental e dois pontos no atributo espiritual. Somando os atributos comprados nas cartas, um atributo social, referente ao seis de copas, e um atributo mental, referente ao oito de ouros, a personagem do Caco tem agora dois pontos no atributo físico, três pontos no atributo social, três pontos no atributo mental e dois pontos no atributo espiritual.

A seguir os jogadores somam os valores numéricos das três cartas compradas. Esse será o número de pontos de criação de personagem que cada jogador terá disponível para comprar pontos de habilidade e vantagens. Os jogadores podem ainda comprar defeitos e gastar os eventuais pontos que estes disponibilizam.

Pricila havia comprado um dois de paus, um valete de espadas e um quatro de copas, somando os valores numéricos,  $2 + 11 + 4$ , tem 17 (dezessete) pontos de criação de personagem para gastar. Ela decide investir 3 (três) pontos em biologia espacial, 6 (seis) pontos em crenças, 2 (dois) em presteza e 2 (dois) em sobrevivência e adquire a vantagem “Guardião da tradição”. Pricila define sua personagem como uma descendente direta de uma escrava Guidia que ainda pequena viveu em uma Fortaleza natural, mas que decidiu tentar a vida junto a grande cidade. Hoje ela é parte de uma pequena célula de revoltosos, ensinando a cultura de seu povo aos seus companheiros.

Caco comprou um três de ouros, um cinco de copas e um oito de ouros, somando os valores numéricos,  $3 + 5 + 8$ , tem 16 (dezessete) pontos de criação de personagem para gastar. Ele decide comprar a qualidade “Quinhão” garantindo 2 (dois) pontos em computação, 3 (três) em direito, 5 (cinco) em etiqueta, 1 (um) em liderança, 3 (três) em pilotagem, 2 (dois) em política, 4 (quatro) em ciências racionais e 3 (três) em tecnologia. Com seus pontos de criação de personagem ele adquire 4 (quatro) pontos em comércio, 2 (dois) em investigação, 5 (cinco) pontos em malícia e aumenta o conhecimentos em tecnologia para 8 (oito) pontos. Caco cria um personagem que teve oportunidade em estudar como um Ur-peo e agora usa seus conhecimentos para levar tecnologia aos guetos de humanos. Lá conhece uma Guidia que lhe apresenta um grupo revoltoso. Quem sabe, juntando forças, eles possam organizar algo maior contra o sistema dominante.

Por fim, são definidos os pontos de vida de cada personagem. Cada espécie tem diferentes pontos de vida de acordo com o número de atributos físicos. A tabela a seguir define a quantidade de pontos de vida conforme a espécie e raça, se aplicável, da personagem.

Espécie/Raça	Quantidade de pontos de vida
Humano	Atributos físicos x 1
Guidio	Atributos físicos x 2
Ur-peo Mo-ti	Atributos físicos x 3

Ur-peo Asqui	Atributos físicos x 4
--------------	-----------------------

Cada conjunto de pontos de vida formados por um atributo físico é chamado de ponto de compleição. Ou seja, um humano que perder um ponto de vida, perde um ponto de compleição, já um Ur-peo As-qui perderá um ponto de compleição quando perder quatro pontos de vida.

A cada ponto de compleição perdido a personagem reduz em um ponto para realização de testes que dependem do atributo físico. Personagens que atingirem zero pontos de vida morrem.

*A personagem de Pricila tem dois pontos em atributos físicos e é um Guidio, logo terá oito pontos de vida e dois pontos de compleição. A personagem de Caco também tem dois pontos em atributos físicos porém é um Humano, dessa forma terá dois pontos de vida e também dois pontos de compleição.*

### **Testes e resolução de conflitos**

Todos os testes do jogo são feitos utilizando as cartas do baralho. A dificuldade padrão para qualquer teste é 11 (onze), ou seja, com a dificuldade padrão, valetes, damas e reis são considerados um sucesso cada. Com um sucesso o teste é considerado bem sucedido. A critério do narrador a dificuldade padrão pode ser aumentada ou diminuída. Um “Ás” sempre é considerado uma falha no teste. No caso de testes envolvendo personagens, cartas com o mesmo naipe que define a espécie da personagem também contam como sucesso.

Para executar ações o jogador deve descrever o que sua personagem está tentando fazer e soma o número de pontos em atributos mais a quantidade de pontos de uma habilidade que julgam apropriada. O resultado será o número de cartas que o jogador poderá comprar para tentar obter um sucesso. Caso obtenha pelo menos um sucesso e nenhum “Ás” a ação foi bem sucedida, quanto maior for o número de sucesso mais bem executada foi a ação.

*A personagem de Pricila teve acesso a um artefato Guidio da época da colonização. Aparentemente parece algum tipo de imagem religiosa. Pricila pergunta ao narrador se sua personagem saberia do que se trata essa imagem e ele exige um teste. Ela soma os atributos mentais, dois, com a habilidade crenças, seis, e compra oito cartas: seis de copas, dama de espadas, às de copas, dez de ouros, seis de ouros, quatro de ouros, valete de copas, e dois de copas. A priori ela teve dois sucessos devido a dama e ao valete, contudo comprou um Ás e falhando no teste. A personagem de Pricila não sabe do que se trata o artefato e decide procurar ajuda.*

*A personagem de Pricila pede ajuda ao personagem de Caco que escaneia o artefato. Ele então pretende realizar uma busca nos terminais de rede de informação por imagens com o mesmo padrão. Para tanto utiliza os atributos mentais da personagem somados aos dois pontos a habilidade computação. De acordo com o resultado compra quatro cartas: cinco de ouros, sete de paus, dez de paus e rei de ouros. Tais resultados conferem três sucessos (duas cartas de ouros para um humano mais um rei). A personagem de Caco descobre que a imagem é uma das tantas representações de PACHAGUAN, chamado de coração de Guidia. A personagem de Caco nota algo estranho depois de sua pesquisa. Aparentemente ele chamou atenção do que deveria.*

Após a criação dos personagens as cartas utilizadas são recolocadas no baralho e este é embaralhado para iniciar a sessão de jogo. As cartas utilizadas nos testes durante a sessão

não retornam ao baralho até que as cartas terminem. Somente após todas as cartas terem sido compradas elas são recolhidas e embaralhadas para permitirem novos testes.