

INUMANOS

SÉRGIO MÁXIMO JR
CONCURSO F.V.M. 2018

ÍNDICE

PREMISSA	03
INUMANIDADE	04
O Antecedente	04
O Índice	05
As Margens Humana & Alien	05
As Virtudes Humanas	05
As Âncoras de Humanidade	06
O Alien Interior	07
Ganchos	08
ALIENS E FACÇÕES	09
Domini	11
NeoSapiens	11
Monitores	12
Proxis	12
Sentinelas	13
Os Independentes	13
O MUNDO DO JOGO	14
AS REGRAS DO JOGO	15
Usando Poderes	15
Desconstruir	17
Manifestar	17
Preservar	18
Revelar	18
Transformar	18
Agindo Sem Poderes	19
Confrontos Físicos	21
ALIENS PLENOS	22
NARRANDO INUMANOS	23
FICHA DE PERSONAGEM	24

PREMISSA

A Terra está sendo invadida há anos de forma silenciosa por imigrantes clandestinos, mas ao contrário dos estereótipos hollywoodianos estes alienígenas não são humanóides insetóides portadores de tecnologias altamente sofisticadas; sua existência pregressa era completamente desprovida de materialidade, compondo uma raça inteiramente energética. Por isso, dependem de recipientes para se adaptarem à nossa realidade física.

Você é um hospedeiro, um receptáculo involuntário para um invasor extradimensional. Por fora, ainda é essencialmente humano, mas por dentro você é bem mais que isso. A simbiose com esta entidade o dota da capacidade de reescrever o mundo ao seu redor, mas ao custo de gradualmente apagar quem você é, até que não sobre nada além de um alienígena caminhando mundo afora vestindo seu corpo.

Para os propósitos do '*Concurso Faça Você Mesmo*', meus temas são:

🌀 **Empatia**: representada ativamente pela característica "Margem Humana"; seu filtro para qualquer experiência mundana e envolvimento emocional com o que o cerca.

🌀 **Identidade**: em vez de tradicionais listas de habilidades, protagonistas são descritos através das coisas em que possuem investimento emocional, ajudando a entender quem são e o que têm a perder.

🌀 **Tribos**: em sua existência original estes alienígenas desconheciam divisões sociais ou hierarquias, mas o contato com a humanidade os imbuiu com traços de nossa natureza, e agora se compartimentam em Facções, cada uma com ideologias e posicionamentos diferentes sobre os mundanos e o mundo físico.

INUMANIDADE

Um **Inumano** é um híbrido, meio-humano e meio-alien, mas também um estágio transitório; cedo ou tarde seu lado humano será suprimido pelo alien, e você deixará de existir.

O que você precisa saber sobre sua condição:

☠ **Você é capaz de literalmente mudar o mundo à sua volta.** O que só via em livros e filmes de fantasia ou ficção científica, agora está ao seu alcance. Voar? Desintegrar um bully? Materializar a grana que precisa? É só estalar seus dedos.

☠ **Este poder tem um custo.** Recorrer à paranormalidade torna a sua vida ridiculamente mais fácil, mas ao fazê-lo você dá acesso pro alien em você ao nosso mundo físico, e isso acelera o processo de transumanismo (algo como uma crisálida em que seu corpo é o casulo, mas continua operando normalmente).

☠ **Não há caminho de volta.** Quanto mais apela para suas habilidades surreais, mais você perde sua identidade por se desprender das coisas que considera sua essência, como se nunca as tivesse sentido em primeiro lugar. Você não sente o vazio interior, porque o alien em você ocupa aquele vácuo.

Em termos de jogo, um Inumano é composto pelos elementos apresentados a seguir.

ANTECEDENTE

Em poucas palavras, descreva quem você era na sociedade mundana antes de se tornar um hospedeiro. Tudo bem pensar em termos de uma profissão, a ideia é estabelecer uma noção geral de quais seriam seus principais talentos estilo de vida.

O ÍNDICE

Todo Inumano possui um número entre 1 e 10 que mostra em que ponto da linha imaginária que divide seu lado humano do lado alien ele está no momento: quanto mais elevado o Índice for, mais humano ainda é, mas quanto mais baixo, mais poderoso será.

Esta escolha está completamente nas mãos do jogador e terá impacto no resto da criação do personagem. É recomendado evitar um número abaixo de 4 e acima de 7; seu Índice nunca subirá e é preciso sorte (e boas escolhas) para controlar o ritmo de sua degeneração.

AS MARGENS: HUMANA VS. ALIEN

Sua humanidade é representada estatisticamente pela **MARGEM HUMANA**, que cobre qualquer valor entre 1 e seu Índice: um Índice 7 significa Margem Humana de 1-7 (7 pontos).

O **ALIEN** em você também é representado por uma **MARGEM**, cobrindo os valores acima do Índice até 10: um Índice 5 significa Margem Alien de 6-10 (5 pontos).

Todas as rolagens de dados utilizam uma destas Margens.

A **MARGEM HUMANA** representa sua empatia pelo mundo que o cerca e urgência em preservá-lo, assim como sua vontade de viver; **MARGEM ALIEN** é a ausência do humano, não no sentido desumano ou corrupto, mas no da remoção da experiência humana, como se nunca tivesse existido.

AS VIRTUDES HUMANAS

Todo humano conta com três qualidades para enfrentar obstáculos e desafios: seu equilíbrio interior, sua capacidade de compreender o mundo ao redor, e sua determinação para fazer o que precisa ser feito. Por ainda haver resquício de humanidade num Inumano, ele também contará com estas Virtudes.

🌀 **AUTOCONTROLE** é o poder sobre as próprias escolhas e emoções, e sua resiliência diante de pressões diversas, muito importante no conflito com o alien em você.

🌀 **COGNIÇÃO** representa sua autonomia intelectual, a capacidade de analisar o mundo de maneira lúcida e racional, e interpretar estímulos sensoriais.

🌀 **VONTADE** é sua atitude, sua autoconfiança para agir e disposição para superar obstáculos. Seja um feito mental ou físico, quando agir proativamente é a sua Vontade que o estará impulsionando.

Cada Virtude já começa em grau 1. Distribua entre elas pontos equivalentes à Margem Humana.

AS ÂNCORAS DE HUMANIDADE

Âncoras possuem um papel importantíssimo em Inumanos, sendo os principais definidores de identidade para os protagonistas. São os elementos mais particulares e íntimos dos personagens, aquilo à que se agarram na medida em que a simbiose os consome. São como suas prioridades: como seu tempo aqui é limitado, o Inumano tende a tornar suas Âncoras o centro de sua existência.

Cada jogador precisa definir uma quantidade de Âncoras equivalente ao tamanho de sua Margem Humana, sempre associando-as à uma das 5 categorias sugeridas.

🌀 **APREÇO** representa as coisas que traz no coração: pessoas, lugares, atividades e objetos que lhe tragam alegria, nostalgia ou prazer, ou que se sinta instintivamente levado a proteger.

🌀 **DESEJO** retrata suas ambições, sonhos, projetos; poucas coisas tornam alguém tão proativo quanto o foco para conquistar um objetivo claro.

☠ **DEVER** expressa o que traz à tona seu lado mais nobre, aquilo que entende como sua responsabilidade ou missão, ao ponto de colocá-los acima de sua satisfação pessoal; seus códigos de conduta.

☠ **REVOLTA** traz coisas que lhe incitem desconforto ou ira, os alvos de sua intolerância, julgamento e impaciência.

☠ **TORMENTO** mostra seu histórico de culpas, perdas e medos; coisas que lhe levem a atos de redenção (ou autopunição) ou lhe instiguem pânico (ou paralisia).

Na prática, as Âncoras são sinalizadores para o Moderador, um cardápio de dramas e ganchos para manter o grupo em constante movimento.

O ALIEN INTERIOR

Os únicos fatores estatísticos relevantes de seu lado não-humano é a forma com que sua paranormalidade se manifesta. O lado Alien de um Inumano é resumido em seus **Métodos** e **Rotinas**.

MÉTODOS são as 5 formas com que Inumanos distorcem os limites da realidade à sua volta. Cada um começa em 0, mas cada personagem distribui uma quantidade de pontos equivalente à sua Margem Alien entre elas.

☠ **DESCONSTRUIR** se concentra em desfazer, arruinar, eliminar ou lançar algo no esquecimento.

☠ **MANIFESTAR** é usado para gerar, materializar, ampliar ou aprimorar padrões a partir de pensamentos, matéria ou energia.

☠ **PRESERVAR** confere o poder da estabilidade, proteção e adaptação.

☠ **REVELAR** é o poder da informação, usado para perceber, detectar, compreender e comunicar-se.

☠ **TRANSFORMAR** possibilita mudar, modificar e rearranjar padrões, mas sem criar ou destruir nada.

Todos os Inumanos têm acesso aos 5 Métodos, o tempo todo. Sua pontuação apenas sinaliza quais tipos de efeitos lhes são mais naturais e, conseqüentemente, mais fáceis de manifestar.

Não há listas de efeitos ou parâmetros para o que cada graduação é capaz de fazer. Dentro da interpretação conceitual de cada Método, tudo é possível para um Inumano. Contudo, cada Inumano começa com uma coleção de efeitos que costuma utilizar com mais naturalidade: suas **ROTINAS** - uma para cada ponto em sua Margem Alien. Descreva-as resumindo o que o poder faz, sempre deixando claro à qual Método está associada.

Um personagem pronto fica mais ou menos assim:

CHARLEENE WINSTON

Antecedente: *“Golpista Profissional”*

Índice 6 (Margem Humana 1-6; Margem Alien 7-10)

Virtudes: *Autocontrole 2, Cognição 4, Vontade 3*

Âncoras: *Perigo (Apreço), Dinheiro Fácil (Apreço), Encontrar Seu Pai (Desejo), Misogênia (Revolta), Claustrofobia (Tormento), Saudades da Irmã Gêmea Falecida (Tormento)*

Métodos: *Desconstruir 1, Revelar 2 e Transformar 1.*

Rotinas: *‘Causar dores de cabeça debilitantes’ (Desconstruir), ‘Antecipar o que irão fazer ou dizer’ (Revelar), ‘Ser irresistível para quem eu escolher’ (Transformar), ‘Ativar ou desligar máquinas sem tocá-las’ (Transformar)*

GANCHOS

Como ponto de partida, além das ideias proporcionadas por suas Âncoras, pergunte a cada jogador as seguintes questões:

- ⚙ Qual o primeiro poder que usou? Sob quais circunstâncias?
- ⚙ Que tipo de situação cotidiana agora costuma resolver com poderes?
- ⚙ Quem mais sabe de sua nova condição?
- ⚙ Que evento dramático acabou de lhe acontecer (últimos 10 minutos)?

ALIENS E FACÇÕES

Os pormenores sobre nossos principais antagonistas precisam ser elaborados no decorrer do jogo, mas sua essência está aqui:

☸ Não há nome para sua espécie, pois nunca houve a necessidade de rotular qualquer coisa. Aliás, 'linguagem' é uma grande novidade, assim como a relatividade do tempo e do espaço, texturas e sabores, sons e cores.

☸ Sendo originalmente compostos de energia protopsíquica, estes aliens viviam de forma completamente harmoniosa e igualitária (há uma analogia interna com 'gotas num vasto oceano cósmico'). Apesar da não separação física individual, havia singularidade psíquica que tornava possível individualização em algo equivalente a personalidades.

☸ Aliens plenamente convertidos são como deuses caminhando entre nós, clandestinamente. Seu poder sobre o mundo físico é imensurável, e não possuem as travas morais dos mundanos. Não é possível saber quantos fizeram a passagem, nem há quanto tempo chegaram, mas cedo ou tarde, um hospedeiro exaure sua humanidade em troca dos privilégios imediatos, e um alien ganha autonomia plena.

☸ Contrariando o clichê da ficção que trata a humanidade como vítima corruptível por entidades externas (possessões demoníacas, horrores cthulhianos, etc), aqui foram os aliens quem absorveram da experiência humana o conflito entre razão e emoção, aprendendo que não são tão iguais quanto outrora. Inevitavelmente, grupos se formaram e experimentaram o significado de 'conflito' pela primeira vez - mas não última.

Com o tempo, estes grupos cresceram o suficiente para serem identificados como **Facções**. Todas significativamente compostas por Inumanos, mas a fração de Aliens plenos presentes em cada uma é razoável.

Faz parte das primeiras sessões ver os protagonistas sendo abordados por membros de várias Facções, cada um tentando convencê-lo de que seu caminho é o melhor. Tendo escolhido uma Facção, um Inumano precisa ser formalmente integrado ao seu novo coletivo, o que é feito através de um **ritual de batismo** (de cunho paranormal) com um círculo de Aliens plenos.

O ritual garante que o novo integrante incorpore a essência daquela Facção em nível psicomolecular, não muito diferente de como eram sintonizados em sua dimensão natal. Por um lado, isto faz com que o Inumano tenha mais naturalidade com efeitos no Método favorecido pela Facção, mas também adquire impulsos e traços de personalidade compartilhados por todos os membros.

☠ Uma vez por sessão, ao utilizar o Método em que sua Facção se especializa, você não precisa fazer uma marca no Monitor.

☠ Quando uma situação trazer à tona um dos impulsos da Facção, você precisa ser bem sucedido numa rolagem de Autocontrole se quiser resisti-lo; a Dificuldade é sua pontuação na Margem Alien (o que pode exigir múltiplas rolagens). Caso falhe, precisará lidar com a situação da forma mais direta cabível.

Antes do ritual, um candidato é observado e acompanhado por um período. Uma vez vinculado à uma Facção, não há meios (conhecidos) de migrar para outra.

DOMINI

A Facção mais preocupante por sua contundente e inegável hostilidade à humanidade, a quem enxergam como uma competição inferior pelos recursos do planeta. São particularmente ativos no aliciamento de novos Inumanos, especialmente aqueles marcados por vidas sofridas ou de abusos, pois sua mágoa contra a sociedade mundana os tornam soldados perfeitos.

Orgulho arrogante e tendência à violência são onipresentes na Facção. Estão certos de que num futuro próximo terão poder de fogo suficiente para dominar o mundo e o reformularem segundo seus desígnios. Para um Dominus, a guerra pelo controle é iminente e inevitável.

Foco: Desconstruir

Impulsos: Facilmente Ofendido; Derrota é Fraqueza

NEOSAPIENS

NeoSapiens almejam a existência harmoniosa com os nativos. Para eles, o status quo é uma nova e última chance de honrar seu legado racial. Integrantes desta facção priorizam adaptação e integração, e buscam misturar-se entre os mundanos ao ponto de não se sentirem como forasteiros, seja pelos nativos ou por si mesmos.

Honrados e solidários, NeoSapiens evitam ao máximo ferir mundanos; depois que tantos de seus irmãos foram privados da dádiva da existência, preferem evitar soluções tão definitivas. O mesmo não pode ser dito sobre os Inumanos na facção, ainda reféns de suas emoções. NeoSapiens irão se colocar como obstáculo contra qualquer coisa que traga caos e desarmonia, em especial os Domini.

Foco: Transformar

Impulsos: Mediar Conflitos; Não Matar

MONITORES

Monitores se dedicam a observar e aprender sobre tudo que os cerca, contemplando, analisando e catalogando suas conclusões, optando pela não-interferência.

Curiosos, praticam a indiferença quase científica, mas por baixo da fachada de distanciamento, vários Inumanos entre os Monitores atuam como informantes anônimos para as facções com as quais mais se identificam, preocupados com o futuro na eventualidade dos Domini saírem das sombras. No geral, a facção espera estar no lado vencedor, e alguns deles apostam nos Domini.

Foco: Revelar

Impulsos: Saber é Poder; Segredos São a Melhor Moeda

PROXIS

Os mais inquietos entre os imigrantes estão nesta Facção. Dispostos a tirar o máximo proveito desta segunda chance, Proxis querem que a humanidade resgate o entusiasmo pela descoberta e o apetite por explorar todo o seu potencial. Aprenderam que a geração atual tende a hipervalorizar qualquer coisa tecnológica, então utilizam sua noção holística da nossa realidade para ajudar a desenvolver avanços e novos caminhos.

Otimistas e visionários, são apaixonados pela vida e pelas belezas que o mundo oferece, de preferência regadas a boas doses de adrenalina. Odeiam inércia e comodidade, especialmente quando os Domini ameaçam trazer o fim para tanto potencial.

Foco: Manifestar

Impulsos: Tudo Pode Ser Melhorado; Estagnação é Fraqueza

SENTINELAS

Uma facção devotada à proteção da população nativa. Alguns dos imigrantes se portam como invasores e conquistadores, e alguns aliens tomaram para si o dever de colocá-los no devido lugar. Não se intrometem em eventos mundanos, mas não medem esforços para interferir em investidas aliens que prejudiquem os nativos de forma sensível, não importa contra qual Facção. Porém, nunca recusam ajuda se as motivações estiverem alinhadas.

Vigilantes e diligentes, alguns Sentinelas tendem ao martírio. Atuam como a principal linha de defesa contra ameaças que os humanos nem sabem que existem, e não é incomum que Sentinelas se infiltrem clandestinamente em operações arquitetadas por agências mundanas que invariavelmente cruzarão o caminho dos Domini, atuando das sombras para minimizar as interferências paranormais de seus rivais.

Foco: Preservar

Impulsos: Defender os Indefesos; Nenhum Sacrifício é Demais

INDEPENDENTES

É praticamente impossível para um Inumano não se envolver com alguma das Facções. Isto só acontece quando ainda não foram detectados, e por isso desconhecem a existência dos grupos. Todo Inumano sabe de sua segunda chance e, dada sua coletividade integrada anterior, não faz parte de sua natureza ignorar que há outros na mesma situação por aí.

A Facção Domini costuma antagonizar as demais, então se um ou mais jogadores escolherem este caminho, seu jogo acaba de ficar mais dramático (e dividido!).

O MUNDO DO JOGO

O momento em que suas histórias acontecem fica por conta do grupo. Pode ser agora, ou num futuro tão próximo ou distante quanto preferirem. O importante é que a população em geral não desconfie de nada – pelo menos não até o começo do jogo; o que acontece uma vez que os protagonistas entram na trama fica por conta de cada grupo.

É coerente pensar que num mundo cada vez mais vigiado seria impossível flagrantes não caírem nas redes sociais em vídeos amadores virais mostrando poderes absurdos. Na verdade, tais registros acontecem com alguma frequência, mas a missão auto-imposta pelos Monitores é justamente estarem atentos a isso (e até dossiês montados por agências de inteligência).

Poderes de manipulação da realidade são extremamente eficazes em abafar estes potenciais escândalos em massa, contando que o Alien ou Inumano tome conhecimento de que estes descuidos registrados existam. Testemunhas têm dificuldade em justificar o que veem, seja por conta de poderes que afetam diretamente suas memórias, ou porque a mente humana sempre elabora explicações que tragam certo conformismo, por mais dramáticas que possam parecer.

Ficam as questões: se são tão poderosos, por que o mundo ainda não está falando sobre eles? Por que os Domini ainda não iniciaram seu cheque-mate? A resposta mais conveniente é que as demais Facções são muito boas em suas atribuições; a mais inconveniente é que cabe ao seu grupo de jogo descobrir; e a mais sincera é que essa Guerra Fria alienígena é apenas o pano de fundo das suas histórias: o foco do jogo deve estar no processo de auto-descoberta e perdição pelo poder que os protagonistas vivenciam.

AS REGRAS DO JOGO

As regras de **INUMANOS** são simples: sempre que uma situação trazer incerteza ou desdobramentos intrigantes, você rola uma quantidade de dados de 10 faces (D10) e contabiliza seus sucessos. Se forem suficientes para superar a oposição ou obstáculo, você é bem sucedido. As únicas variáveis estão em quantos dados irá rolar, qual valor configura 1 sucesso, e quantos serão necessários.

Referência a “sucessos remanescentes” dizem respeito aos sucessos restantes após as anulações por oposição ativa ou pela Dificuldade.

SE ESTIVER USANDO PODERES, role uma quantidade de dados equivalente aos pontos na **Margem Alien** + o **Método** utilizado. A quantidade de sucessos obtidos é chamada de **Impacto**.

🌀 Enquanto a Margem Alien for **MENOR** que a Margem Humana, apenas dados com valores **DENTRO DA MARGEM ALIEN** são sucessos.

🌀 Enquanto a Margem Alien estiver **IGUAL OU MAIOR** que a Margem Humana, **CADA DADO ÍMPAR** confere **1 sucesso**.

Com Margem Humana 1-6 (6 pontos) e Margem Alien 7-10 (4 pontos), você terá 1 sucesso para cada dado que cair entre 7 e 10. Com Margem Humana 1-4, qualquer dado ímpar será considerado sucesso.

Quando um Inumano recorre à sua paranormalidade são poucos os obstáculos mundanos que representam desafios reais: **seu Impacto é dobrado contra qualquer coisa que não seja paranormal, Inumana ou Alien**. Ao usar uma de suas **Rotinas**, você já começa com uma quantidade de sucessos garantidos equivalente à sua Margem Alien, antes mesmo de tocar nos dados.

As regras para poderes são livres: o jogador usa as descrições dos **Métodos** como filtro para qualquer efeito paranormal que desejar,

sem lista de poderes, e sem parâmetros para o que cada ponto permite fazer.

O Moderador pode relevar rolagens de dados se uma ideia for apenas uma boa sacada do jogador que não interfere na trama, ou algo tão simples que até mesmo 1 sucesso bastaria. Mas se for algo que não queira 'dar de graça' ao personagem, o desafia ou mantém ocupado por um tempo, ou recebe resistência ativa, será importante conferir seu **IMPACTO**.

# SUCESSOS REMANESCENTES	REFERÊNCIA PARA EFEITOS
1	menor, pontual, temporário, simples
2	significativo, local, razoavelmente elaborado
3	grande, em área, duradouro, complexo
4+	imenso, regional, permanente, surreal

Mesmo que os dados não sejam usados, cada vez que ativar um poder o jogador faz uma marca (✓) em seu **MONITOR DE ALIENAMENTO**, um medidor equivalente à sua Margem Alien. Desfazer um de seus efeitos não exige rolagens, mas conta como nova marca.

Quando o Monitor de Alienamento estiver completo (uma quantidade de marcas equivalente à Margem Alien), é desencatilhado um **Ponto de Crise**:

🌀 **Faça uma rolagem de Autocontrole**: se a maioria dos dados cair na Margem Alien atual, transfira 1 ponto da Margem Humana para a Alien; se a maioria cair na Margem Humana ou houver empate isto significa que (por ora) você continua o mesmo.

🌀 Para evitar que aqueles com Margem Humana elevada passem sempre neste teste, o número máximo de rolagens aceitáveis para Pontos de Crise sem perda de humanidade equivale ao Autocontrole do Inumano: a próxima ocasião considera automaticamente que os dados caíram na Margem Alien.

❁ Perder Margem Humana significa perder parte de sua identidade ao abrir mão de 1 ponto em Virtude e 1 Âncora, escolha quais. Entretanto, seus poderes aumentam e ganha uma nova Rotina.

❁ Apague todas as marcas no Monitor após uma rolagem para Ponto de Crise, independente do resultado.

Não há qualquer forma de recuperar a humanidade perdida.

As regras para poderes são generosas porque queremos incentivar seu uso. Toda ativação de poder é relevante não pela pirotecnia, mas por ser um sacrifício consciente de humanidade; feita a escolha por usar um poder, o jogador deve ser contemplado com o que quiser (acordado pelo grupo).

DESCONSTRUIR

Temas: negar, desorientar, quebrar, desintegrar, separar, desativar ou diminuir. Destruir é atacar a essência de algo, o desestabilizando (em casos brandos) ou o eliminando da realidade (em casos extremos). Alvos materiais são mais fáceis, mas nem alvos abstratos estão livres de seu alcance: sentimentos e conceitos como 'guerra' ou 'velocidade' são válidos.

MANIFESTAR

Temas: criar, evoluir, materializar, aprimorar, amplificar, adicionar, restaurar. Manifestar é o poder de produzir algo a partir do nada, ou imbuir um alvo com características novas e/ou melhoradas. Usar em si mesmo é mais fácil, e alvos inanimados são menos desafiadores que alvos com Vontade própria. Materializar algo a partir do nada depende do detalhismo do intento: é mais fácil manifestar fogo que materializar um isqueiro, que por sua vez é mais fácil que um computador, etc.

PRESEVAR

Temas: proteção, imunidade, permanência, estabilidade, segurança, estase, segredo. O uso criativo de outros Métodos pode atuar como medida defensiva contra vários contratemplos, mas é o forte de Preservar impedir ou dificultar que algo seja desconstruído, transformado, detectado ou manipulado. Pode ser algo óbvio (uma carapaça ou aura protetora), ou algo tão surreal quanto congelar um alvo fora do fluxo temporal corrente (impedindo que interaja com eventos vigentes). O Impacto de Preservar é somado à Dificuldade de afetar um alvo, ou é a própria Dificuldade se o alvo não puder resistir naturalmente (como imunizar alguém das chamas de um incêndio).

REVELAR

Temas: descoberta, percepção, conhecimento, informação, comunicação, interpretação, semiologia, símbolos. Revelar muda a forma como um hospedeiro enxerga nosso mundo, como se pudesse ler o "código-fonte" de nossa realidade. Ativado antes de outro poder, Revelar pode tornar o efeito mais fácil por permitir visualizar claramente o padrão que deseja influenciar, mas isto significa fazer 2 marcas no Monitor. Acessar informação que poderia ser adquirida de forma natural, mesmo que exija atenção e foco, não exige testes. Algo que exigiria o uso de tecnologia básica exige Impacto 1; se exigiria aparelhos altamente sofisticados, inovadores ou avançados requer Impacto 2; algo que aparelho algum conseguiria detectar com precisão exige Impacto 3.

TRANSFORMAR

Tema: mudança, metamorfose, alquimia, ilusão, conversão. Transformar permite concretizar sua reinterpretação das coisas, mas com a limitação de não poder criar nem destruir nada, apenas mudar. Foca na forma, aparência, função, estado da matéria, e até intenção de um alvo. A mudança em si é o objetivo e não benefícios tangenciais da

nova forma: em vez de Transformar ‘um punho em chumbo para bater mais pesado’ ou o ‘tórax em diamante para ter mais durabilidade’, apenas use Desconstruir e Preservar; a forma como isto é interpretado por testemunhas é apenas “efeito especial”.

Se estiver enfrentando uma situação através de meios mundanos, role uma quantidade de dados equivalente à Virtude apropriada, +2 dados se seu Antecedente for pertinente, +1 dado para cada Âncora que conseguir justificar.

🌀 Enquanto a Margem Humana for **MAIOR** que a Alien, **CADA DADO PAR** confere **1 sucesso**.

🌀 Quando a Margem Humana estiver **IGUAL OU MENOR** que a Alien, apenas dados com valores **DENTRO DA MARGEM HUMANA** contam como sucessos.

Assim, com Margem Humana 6 você terá 1 sucesso para cada dado que cair par, mas com Margem Humana 4 apenas dados mostrando entre 1 e 4 serão considerados sucessos.

A quantidade de sucessos necessários para um feito bem sucedido depende de dois critérios: **ACESSIBILIDADE** diz respeito a quão facilmente aquele objetivo deve ser entregue ao personagem, enquanto **RELEVÂNCIA** está diretamente ligada à quanto ‘tempo de tela’ pretende dedicar àquele feito. É a combinação destes fatores o que define a **Dificuldade** (total de sucessos a ser batido).

ACESSIBILIDADE

sucessos

Faz sentido que consiga o que quer sem grandes incidentes	0
Bastante acessível, apenas não é tão simples quanto parece	1
Exige alguma experiência (ou “sorte de principiante”)	2
É desafiador mesmo para profissionais experientes	3
Exige ajuda ou condições facilitadoras (instalações, equipamentos, etc)	4

Praticamente irrelevante; poderia ser resolvido no âmbito narrativo	0
Menor; uma ponte para algo mais importante na trama	1
Razoável; importante o suficiente para que todos parem e prestem atenção	2
Alta; grande potencial de mudar o rumo da trama significativamente	3
Crítica; uma cena que pode definir o arco	4

Desafios enfrentados por meios mundanos exigem mais tempo e empenho, levando à múltiplas rolagens até que a quantidade cobrada seja atingida. Porém, **o número de tentativas é limitado à pontuação na Virtude que iniciou as rolagens.**

Se tiver sucessos insuficientes, o Moderador pode sugerir um resultado parcial ou algum inconveniente/perda.

O esquema para Acessibilidade e Relevância é usado para lidar com qualquer tipo de obstáculo ou desafio mundano, incluindo os coadjuvantes do Moderador: decida o peso da oposição na narrativa e, caso haja uma disputa ativa, o Moderador rolará uma quantidade de dados equivalente aos sucessos exigidos para aquela tarefa.

Ao tentar entrar sem autorização num prédio comercial em que dois seguranças armados e treinados vigiam a recepção, os jogadores concordam que a única opção mundana de passar por eles será um confronto físico.

Com o fluxo narrativo em mente, o Moderador decide que esta Acessibilidade exige 3 sucessos, e a Relevância da cena exige 1, totalizando 4 sucessos.

Isto significa que o Moderador tem 4 dados para rolar ao todo; estes dados representam o peso dos seguranças enquanto obstáculo para o progresso da trama, e não 4 dados para cada segurança.

Em disputas diretas, cada sucesso seu anula um sucesso da oposição. Contra coadjuvantes, cada sucesso remanescente remove um dado do Moderador para a próxima rolagem, e é preciso zerá-los para sair como vencedor.

Contra personagens importantes (como outros protagonistas), você precisa acumular uma quantidade de sucessos proporcional à Virtude que está atacando: a Dificuldade para persuadir outro protagonista a fazer algo contrário à sua índole é o Autocontrole dele, mas para convencê-lo de uma mentira usaria a Cognição.

CONFRONTOS FÍSICOS

Combates não são foco em Inumanos – afinal, é bem mais simples avacalhar alguém usando poderes – mas a opção é válida se precisar manter seu alienamento em cheque.

Sua Tolerância a castigos físicos equivale à sua Vontade (Vontade 3 significa Tolerância 3). Cada sucesso remanescente em um ataque contra você é considerado 1 ponto de dano, e reduz sua Tolerância em 1. Quando sua Tolerância zerar, é sinal que a coisa ficou realmente séria e cada novo ponto de dano que receber reduzirá sua Vontade em 1. Se esta zerar, você está morrendo (e obviamente fora de ação).

Armas influenciam a severidade do estrago: algo **Cortante** ou **Pesado** (capaz de trincar ou quebrar ossos) aumenta o dano em +1, e algo **Perfurante** aumenta o dano em +2. **Coletes** aliviam o dano recebido (geralmente em 2 ou 3 pontos), mas apenas nas partes protegidas. Evite o confronto ou busque cobertura.

Se por algum motivo você optar por **se recuperar sem usar poderes**, você precisará respeitar um período antes de tentar aliviar seu sofrimento: 1 semana por dado de Vontade perdido, +1 dia por ponto de Tolerância perdido. Ao final do período estipulado você testa sua Vontade e, tendo sucesso (não importa quantos), você resgata 1 dado de Vontade ou todos os pontos de Tolerância se já tiver recuperado os dados.

Receber tratamento em uma clínica ou hospital é mais garantido, geralmente sendo só uma questão de alguns dias em observação e, salvo casos mais graves, pulando a necessidade de testes.

Não se prenda à detalhes técnicos: baseie-se nas necessidades da ficção sendo criada e nos prazos que funcionem pro seu grupo.

ALIENS PLENOS

Alienígenas autônomos perderam todas as Virtudes e Âncoras do hospedeiro, e são descritos apenas através de seus Métodos e Rotinas. Seu Atributo Alien tem nível 10.

Isto significa 10 pontos para distribuir entre os Métodos e 10 Rotinas. Para Aliens, as Rotinas funcionam diferente: seus sucessos automáticos equivalem ao Método associado (e não ao Atributo Alien), e suas rolagens usam “apenas” os 10 dados de Alien.

Dito isto, Aliens plenos são personagens do Narrador. Como tal, funcionam melhor como uma ferramenta para direcionar a trama, sendo opcional elaborar seus poderes com antecedência e, sempre que possível, evitando rolar aquela penca de dados! Permita que manifestem poderes de acordo com a necessidade e conveniência narrativa, alternando entre encontros onde deixem claro sua superioridade, e outras em que as ideias inusitadas dos protagonistas os surpreendam.

NARRANDO INUMANOS

(Por questão de espaço, são apenas sugestões e lembretes)

Comece a cena inicial de cada protagonista desenvolvendo o que foi conversado na seção 'Ganchos'. Com sorte, estes desdobramentos manterão os personagens ocupados por toda a primeira sessão.

Sempre lembre aos jogadores que usar um poder resolveria um problema com facilidade. Ocasionalmente, lembre-os do custo à médio prazo e que há sempre chance de atrair atenção indesejada, alternando entre alarmes falsos e encontros reais.

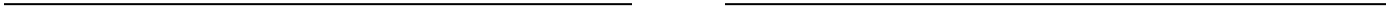
Qualquer interação entre Inumanos é uma oportunidade de explorar o que acham que está acontecendo, e o que pretendem fazer a respeito. Coadjuvantes sempre tentarão filtrar o que se precisa saber sobre as Facções através de lentes convincentes.

Se algum elemento específico da ambientação tenha interessado mais seu grupo, fique à vontade para aprofundá-lo. Querem tentar preservar sua independência por mais tempo? Trabalhar em descobrir formas de recuperar a humanidade perdida? Unificar as Facções? Não temos todas as respostas... ainda. Tire proveito disso.

INUMANOS

NOME

ANTECEDENTE



MARGEM HUMANA

MARGEM ALIEN



Monitor de Alienamento

□□□□□□□□

VIRTUDES

AUTOCONTROLE

COGNIÇÃO

VONTADE

(TOLERÂNCIA)

MÉTODOS

DESCONSTRUIR

MANIFESTAR

PRESERVAR

REVELAR

TRANSFORMAR

ÂNCORAS

ROTINAS
