UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESIGN

GUILHERME CORRÊA DA SILVA

ARQUIVO CONFIDENCIAL:

livro de RPG de mesa sobre conspirações governamentais e alienígenas

Brasília - DF
2°2025

Guilherme Corrêa da Silva
Matrícula: 211037480

Arquivo Confidencial:
Livro de RPG de mesa sobre conspirações governamentais e alienígenas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel Design, Habilitação em Programação Visual.

Orientador(a): Prof.(a) Rogério José Camara

Brasília – DF
2°2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os professores que contribuíram com sua dedicação e conhecimento na minha trajetória pelo Departamento de Design. Tendo sido também aluno do departamento de História anteriormente, devo dizer que, apesar de não ter concluído o curso, também foi extremamente proveitoso para minha formação acadêmica e como indivíduo, por isso agradeço aos professores do Instituto de Ciências Humanas da universidade. Estendo também meus agradecimentos aos colegas do curso, cujas trocas de experiência e apoio durante as matérias foram essenciais no decorrer da formação.

Agradeço também aos meus amigos e membros do meu grupo de RPG, pois sem eles esse trabalho sequer existiria. Foi esse hobby que nos uniu ao longo de mais de uma década e nos rendeu muitas boas memórias. O RPG é um jogo de representação, cooperação e imaginação e só pode ser realmente aproveitado ao máximo com um grupo de amigos.

Agradeço sobretudo a minha família, que sempre acreditou em mim e apoiou minhas decisões. Especialmente meus pais, que foram muito pacientes com toda a minha longa jornada na universidade. Eles me ensinaram a viver a vida e eu me sinto honrado de ser filho deles.

Esse trabalho é a materialização de uma vida de esquisitices e interesses peculiares, uma amálgama de experiências e conhecimentos variados adquiridos de fontes diversas. Sob a perspectiva da vastidão do universo, a probabilidade dos eventos que me levaram a ter o desejo de criar esse presente trabalho terem acontecido são extremamente baixas, e eu agradeço a matemática improvável do cosmos por permitir que meu aparato biológico tenha existido neste momento específico da história do planeta Terra.

Novamente, agradeço a todos que tornaram esse trabalho possível. Obrigado!

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso apresenta o desenvolvimento prático de um livro de RPG de mesa autoral com temática de investigação e ficção científica ambientada na década de 1970. O sistema propõe uma narrativa misteriosa abordando conspirações governamentais e fenômenos ufológicos, onde os jogadores controlarão investigadores que desejam desvendar os segredos ocultos pelas agências de desinformação. Para chegar-se ao produto final, o projeto teve de compreender três componentes principais: um sistema de resolução de conflitos; uma narrativa-base que constrói um universo ficcional onde as histórias do jogo acontecem; e uma identidade visual integrada, que inclui as ilustrações e a diagramação para aprimorar a experiência dos jogadores. Para produzir uma materialidade final que unisse de maneira harmônica esses componentes, um método específico de desenvolvimento foi empregado. A metodologia utilizada seguiu um fluxo de trabalho não linear e cíclico onde as etapas de pesquisa, definição de objetivos, criação, testes e avaliação aconteciam de maneira alternada e intermitente. Dessa maneira foi possível realizar a produção, de maneira satisfatória, dos diversos elementos necessários ao projeto. Este trabalho contribui para o campo do design de jogos autorais, especialmente na exploração de temas pouco convencionais no RPG de mesa, ao unir elementos históricos e de ficção especulativa, proporcionando uma experiência lúdica rica em atmosfera e possibilidades narrativas.

Palavras-chave: *RPG de mesa, literatura de ficção científica, livro ilustrado, design narrativo*

ABSTRACT

This undergraduate thesis presents the practical development of an original tabletop role-playing game (RPG) book, centered around investigation and science fiction, set in the 1970s. The system proposes a mysterious narrative focused on government conspiracies and ufological phenomena, in which players take on the roles of investigators seeking to uncover secrets hidden by disinformation agencies. To reach the final product, the project had to integrate three core components: a conflict resolution system; a foundational narrative that builds a fictional universe where the game stories unfold; and a cohesive visual identity, including illustrations and layout design to enhance the players' experience. To produce a final material that harmoniously combines these elements, a specific development method was employed. The methodology followed a non-linear and cyclical workflow, where the stages of research, goal-setting, creation, testing, and evaluation occurred in an alternating and iterative manner. This approach enabled the satisfactory production of the various elements required for the project. This work contributes to the field of independent game design, particularly through the exploration of unconventional themes in tabletop RPGs, by combining historical elements with speculative fiction to deliver a gameplay experience rich in atmosphere and narrative potential.

Key-words: *tabletop RPG, science fiction literature, illustrated book, narrative design*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - diagrama representando o processo....13
Figura 2 - PureRef....14
Figura 3 - caderno de anotações....15
Figura 4 - checklist....16
Figura 5 - referências visuais históricas....21
Figura 6 - referências de jornais....22
Figura 7 - referências de gravuras....22
Figura 8 - alternativas de design de personagens....23
Figura 9 - estudos em armamentos....23
Figura 10 - livros de RPG de referência....28
Figura 11 - Arquivo X....31
Figura 12 - Hellboy....32
Figura 13 - quadro de referências - Hellboy....33
Figura 14 - quadro de referências de criaturas da ficção....34
Figura 15 - quadro de referências da natureza....34
Figura 16 - referências históricas para as ilustrações....35
Figura 17 - diagramação de referência: à esquerda Lex Arcana, à direita Twilight 2000....36
Figura 18 - referências temáticas para diagramação....37
Figura 19 - rascunho da nave com Torre Eiffel como escala....38
Figura 20 - design de arquétipos: detetive, repórter, estudante....43
Figura 21 - design de arquétipos: criminosa, sobrevivencialista, médico....43
Figura 22 - design de arquétipo: professor e religiosa....44
Figura 23 - rascunhos da nave espacial....45
Figura 24 - alternativas para rosto do grey....46
Figura 25 - design dos grey....47
Figura 26 - design do qekkat....48
Figura 27 - o “chupa-cabra”....49
Figura 28 - design do observador....49
Figura 29 - rascunho para capa....51
Figura 30 - rascunhos das ilustrações de aberturas de capítulo....51
Figura 31 - teste de fontes....52
Figura 32 - testes em textos longos....53
Figura 33 - criação de padrões visuais....54
Figura 34 - disposição dos elementos na mancha gráfica....54
Figura 35 - exemplo de arte finalizada....56
Figura 36 - versão final da capa....57
Figura 37 - ilustração dos personagens: repórter, detetive, estudante....58
Figura 38 - ilustração dos personagens: médico, conspiracionista, religiosa....58

Figura 39 - exemplo de ficha de personagem preenchida.....59
Figura 40 - configuração do spread.....61
Figura 41 - Spread de introdução ao livro.....62
Figura 42 - ilustrações adicionais.....63
Figura 43 - exemplo de uma das texturizações.....63
Figura 44 - spread de abertura do capítulo “Organizações Secretas”.....64
Figura 45 - abertura do capítulo “O grande véu”.....65
Figura 46 - spread do capítulo “O grande véu”.....66
Figura 47 - spread de um trecho sobre as regras do jogo.....66
Figura 48 - capa do livro impresso.....67
Figura 49 - spread do livro impresso.....68
Figura 50 - abertura de capítulo no livro impresso.....68

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - tabela do limiar de dificuldade 39

SUMÁRIO

1. Introdução.....9
1.2. Estruturação do Projeto.....10
1.2.1 Problema de Pesquisa.....10
1.2.2 Objetivos.....10
2. Método.....13
3. Conceitos e alternativas anteriores.....16
3.1. Conceito abandonado: Aliens e Lanças.....17
3.1.1. Teste de Aliens e Lanças.....18
3.2. Conceito abandonado: "Projeto Alpha Centauri".....19
3.2.1. Alteração de jogabilidade.....20
3.2.2. Pesquisas e Geração de Alternativas.....20
3.2.3. Sessão de teste.....24
3.2.4. Motivo do abandono.....24
4. Desenvolvimento — Arquivo Confidencial.....26
4.1. Conceito.....26
4.2. Pesquisas e referências.....26
4.2.1. Busca e análise de similares – mecânica de jogo.....27
4.2.2. Referências narrativas.....30
4.2.3. Referências para ilustrações.....33
4.2.4. Referências de diagramação.....35
4.3. Desenvolvimento da narrativa.....37
4.4. Desenvolvimento do sistema de jogabilidade.....39
4.5. Desenvolvimento das ilustrações.....42
4.5.1. Design de personagens.....42
4.5.2. Design da nave.....44
4.5.3. Design dos alienígenas.....45
4.5.4. Rascunhos de ilustração de capa e aberturas de capítulo.....50
4.6. Desenvolvimento da identidade visual da diagramação.....51
5. Produto Final.....55
5.1. Arte finalização das ilustrações.....55
5.2. Capa.....56
5.3. Personagens.....57
5.4. Fichas de personagem.....58
5.5. Parâmetros da diagramação.....60
5.6. Spreads.....61
5.7. Livro impresso.....66
6. Conclusão.....69
REFERÊNCIAS.....71
APÊNDICE A – Aliens e Lanças.....71
APÊNDICE B – Projeto Alpha Centauri.....76

APÊNDICE C - Arquivo Confidencial..... 77

1. Introdução

O trabalho de conclusão de curso a ser descrito a seguir trata do desenvolvimento de um livro autoral de RPG de mesa, que propõe narrativas de teorias da conspiração e ficção científica. O objetivo deste relatório é oferecer uma descrição compreensível dos três principais eixos de produção do livro: a narrativa; o sistema mecânico; e por fim, a identidade e programação visual do livro.

No que tange a jogabilidade, o projeto tem como finalidade oferecer uma experiência simples e dinâmica aos jogadores. Além disso, oferecer uma porta de entrada para mundo dos RPGs para pessoas que não necessariamente se interessem por esse *hobby*, já que o próprio eixo temático de "Arquivo Confidencial" não é o mais popular entre pessoas que já são fãs do gênero, que tendem a gravitar mais para sistemas de fantasia medieval. Assim, foram realizadas pesquisas em sistemas de RPG semelhantes; elaboradas as regras e diretrizes de jogo; essas regras foram testadas em sessões de jogo e alteradas após *feedback* de jogadores.

Do ponto de vista narrativo, o objetivo é oferecer um ambiente para criação de narrativas com mistérios instigantes. Quer dizer, a intenção com o desenvolvimento de um arcabouço narrativo não é criar uma história pronta aos jogadores propriamente dita, mas oferecer as ferramentas necessárias para que eles possam criar suas próprias histórias. Desde o início da concepção do projeto, era uma intenção transportar a narrativa para um momento histórico passado e unir com aspectos de ficção científica; assim, na primeira etapa da pesquisa foi necessário decidir um período histórico que fosse mais interessante para criar o jogo. Após isso, foram realizadas pesquisas históricas para ambientação e criação de um pano de fundo verossímil para a narrativa do sistema.

Visualmente, a intenção é que ao olhar para as ilustrações o jogador possa já ter uma ideia do tipo de história que será explorado no RPG: de mistérios e alienígenas. Além disso, os personagens e criaturas devem ser atrativos visualmente para que jogadores sintam vontade de encarnar um personagem daquele mundo fantasioso.

Acima de tudo, a intenção de um sistema de RPG é prover aos jogadores e o mestre uma experiência que combine boa jogabilidade e narrativas interessantes. O livro resultante desse projeto procura abordar um ambiente temático não tão explorado no mercado de RPG, ofertando tanto uma experiência diferente a quem já é experiente

no mundo dos RPGs de mesa e uma possível porta de entrada para pessoas que não conheçam o *hobby*.

1.2. Estruturação do Projeto

O projeto teve início com uma estruturação preliminar voltada a orientar o processo de pesquisa e desenvolvimento. Nessa fase, estabeleceram-se os fundamentos sobre os quais o projeto se desenvolveria, definindo-se os objetivos e as necessidades do livro.

1.2.1 Problema de Pesquisa

O problema de pesquisa foi a pergunta inicial sobre a qual todo desenvolvimento do projeto posteriormente se desdobrou. Já havia a intenção de desenvolver um livro de RPG, o que era necessário definir neste momento era que tipo de RPG seria feito. O problema de pesquisa não poderia ser amplo demais, pois a falta de definição tornaria o problema genérico demais para ser resolvido, de maneira que a pergunta inicial para o problema de pesquisa ficou como:

- Como criar um jogo de RPG de mesa que una elementos de história com ficção científica?”

Esse problema de pesquisa inicial foi concebido a partir de afinidades e interesses prévios com o tema e foi o suficiente para iniciar o processo de pesquisa e desenvolvimento.

Houveram dois conceitos, razoavelmente diferentes entre si, que foram considerados como alternativas para o projeto. Ambos foram abandonados por razões que serão explanadas ao longo do relatório. O que se deve dizer agora é que em certo ponto do desenvolvimento o problema de pesquisa mudou para abarcar a nova direção tomada pelo projeto e se tornou:

- Como criar um sistema de RPG de mesa de investigação que una elementos de ficção científica e conspiração no momento histórico da Guerra Fria?

1.2.2 Objetivos

Para começar a elaborar os objetivos, primeiro foi necessário pensar no que este jogo de RPG deveria oferecer aos jogadores. A intenção geral era prover um gênero pouco explorado por jogos de RPG, além de uma experiência de jogabilidade simples, mas ainda assim instigante. Tudo isso unindo elementos de histórias de investigação e mistério, com ficção científica. Com isso, chegamos ao objetivo geral:

- "Desenvolver sistema mecânico, ilustrações e narrativa para um RPG de mesa inspirado na época da Guerra Fria centrado na exploração de mistérios e teorias da conspiração".

Com o objetivo geral elaborado, voltamos a atenção para a criação dos objetivos específicos, que definirão as etapas do trabalho a serem realizadas para que se alcance o objetivo geral.

- conhecer sistemas de RPG similares;
- desenvolver ou utilizar de uma mecânica de jogo que seja proveitosa ao estilo da narrativa;
- elaborar de uma narrativa do mundo (*world building*) que seja interessante e permita a criação de muitas histórias;
- redigir o texto do livro;
- diagramar o livro;
- fazer sessões de testes de jogo para avaliação e identificação de problemas;
- elaborar uma identidade visual para a diagramação que some o momento histórico e o estilo da narrativa proposta;
- desenvolver uma identidade visual para as ilustrações que seja condizente com o estilo da narrativa;

O projeto também teria de satisfazer certos requisitos para que a visão principal do projeto pudesse ser realizada:

- o jogo tem que ter um sistema de resolução de conflitos, este que deve estar subjugado às necessidades narrativas do sistema e deve ser livre e simples o suficiente para partidas rápidas;
- o livro deve conter ilustrações que ajudem a ambientar temática e historicamente os jogadores e o mestre no universo criado;
- o livro deve ter uma diagramação que permita encontrar e compreender facilmente as regras;

- o universo narrativo criado deve ser instigante e divertido para os jogadores criarem suas próprias histórias dentro dele;

Com os objetivos e requisitos estabelecidos, o projeto possui os alicerces necessários para que as etapas de desenvolvimento possam ocorrer. A seguir serão explorados aspectos do desenvolvimento do livro.

2. Método

Nessa seção serão descritos os meios através dos quais o produto final do projeto foi concebido. Ou seja, uma explicação de como se deram as etapas de desenvolvimento ao longo do processo de produção. Vale ressaltar que, embora sejam descritas em etapas, elas não foram executadas necessariamente de forma linear. Pois devido a constante revisão, desenvolvimento e testes, foi necessário retornar às etapas anteriores para realizar alterações. Isso também é verdade entre os diferentes "eixos de produção", como descrito anteriormente. A produção da narrativa, das mecânicas e do aspecto visual se deram de maneira alternada e progrediram quase que simultaneamente, de maneira que ao longo do projeto, os processos se retroalimentaram.

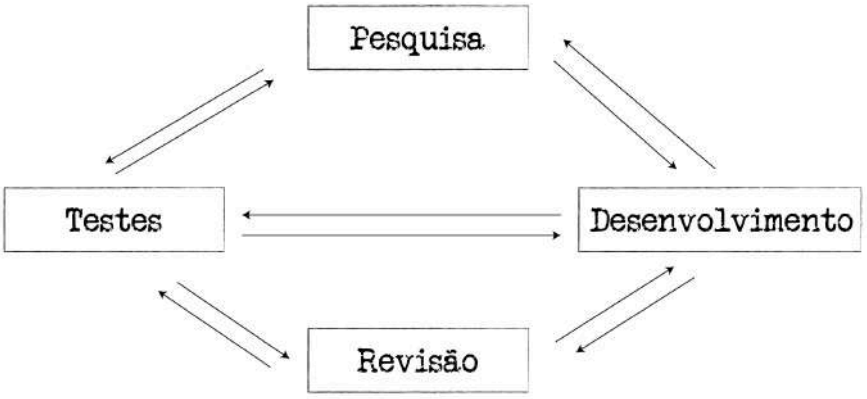


Figura 1 - diagrama representando o processo

O processo todo teve uma progressão sinuosa, já que era necessário gerar alternativas e realizar pesquisas específicas em diversas áreas que, embora estivessem interligadas no contexto geral do projeto, exigiam abordagens específicas e diferentes.

O processo quase sempre começava com uma ideia vaga ou um rascunho bruto, mas a fase inicial mais importante era a pesquisa. De maneira geral, as pesquisas realizadas se dividiram entre a análise de similares e as buscas por referências históricas. Ambas necessárias para propósitos diferentes.

No que tange às pesquisas históricas, é necessário dizer que o RPG Arquivo Confidencial não se propõe a fazer um retrato verossímil da época histórica retratada.

Claro que é importante alguma coerência já que, mesmo com a liberdade criativa, ainda se deseja representar um momento histórico anterior. Entretanto, em última instância se trata de uma história de ficção, onde muitas liberdades criativas foram tomadas e possíveis erros cometidos devido a um conhecimento limitado do período retratado. Ou seja, diversos acontecimentos históricos foram alterados ou exagerados em prol da construção da narrativa do jogo.

Nas pesquisas de similares, a intenção é compreender exemplares já existentes no mercado e quais seriam interessantes de serem tidos como referências para os propósitos desse projeto específico. Para as mecânicas de jogo e diagramação do livro, as pesquisas se mantiveram em outros sistemas de RPG já existentes, assim como artigos sobre o assunto. Já as pesquisas feitas para a criação do estilo geral das ilustrações, as possibilidades de referências iam além de apenas artes feitas para livros de RPG e foram observados diversos outros tipos de artistas como de histórias em quadrinhos e ilustradores de jogos eletrônicos.

Para a organização de referências visuais, o software utilizado foi o *PureRef,* uma aplicação gratuita para organização e visualizar imagens de referências eficientemente em um único lugar. Esse software foi utilizado para a coleta e organização de imagens de referência para as ilustrações, assim como criação de *mood boards* e outras inspirações visuais.



Figura 2 - PureRef

Para a organização de informações e referências levantadas, anotações de ideias, desenvolvimento de rascunhos e o processo inicial de construção de mundo, as principais ferramentas utilizadas foram caderno e caneta. A liberdade e falta de obstáculos no uso destes materiais foi essencial para a fluidez das ideias durante o processo criativo. Uma vez que a ideia se tornava mais sólida, o desenvolvimento dela

era trazido para um documento de texto digital, onde ela seria melhor trabalhada e refinada. As pesquisas e estudos de similares gradativamente alimentavam o processo de desenvolvimento, que ocorria sincronicamente.

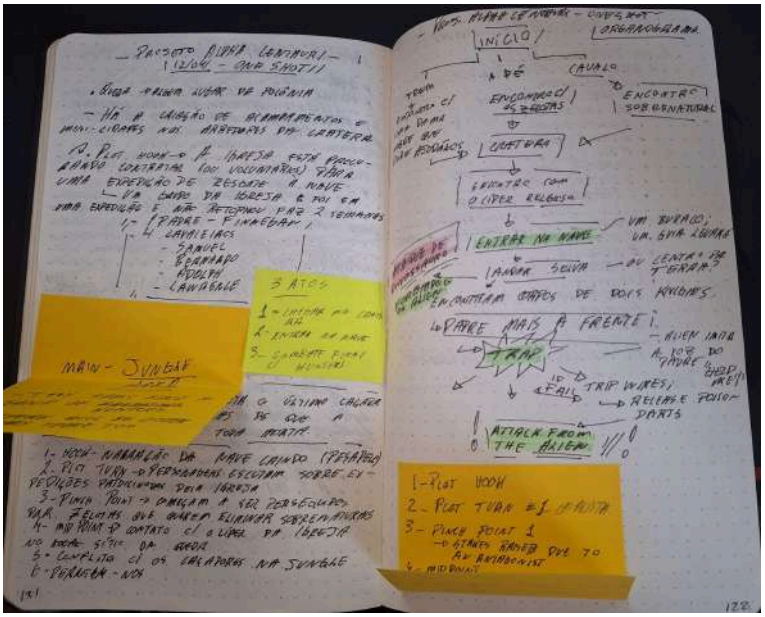
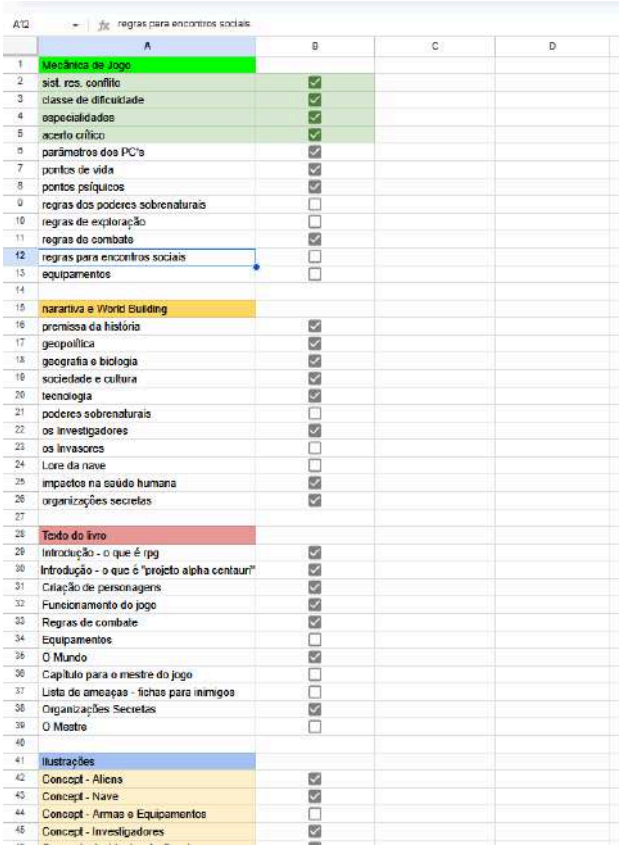


Figura 3 - caderno de anotações

Por fim, o andamento geral do projeto era controlado e verificado através de uma planilha no Google Docs. Com o uso da planilha foi possível organizar as tarefas necessárias de serem realizadas em cada etapa e eixo de produção do projeto e controlar o progresso em todas as etapas.

Cada área de produção teria suas especificidades processuais que serão abordadas nas seções seguintes, mas o desenvolvimento sempre iniciava com rascunhos brutos de uma ideia, que era testada na prática em sessões de jogo experimentais e, após *feedbacks,* era alterada ou mantida. Os principais elementos de produção que foram submetidos a *feedbacks* de jogadores foram a criação da narrativa e as mecânicas de jogo. Com relação às ilustrações, o caminho artístico foi definido através de análise e aptidão pessoal.



	A	B	C	D
1	Mecânica de Jogo			
2	sist. res. conflito	☑		
3	classe de dificuldade	☑		
4	especialidades	☑		
5	acerto crítico	☑		
6	parâmetros dos PC's	☑		
7	pontos de vida	☑		
8	pontos psíquicos	☑		
9	regras dos poderes sobrenaturais	☐		
10	regras de exploração	☐		
11	regras do combate	☑		
12	regras para encontros sociais	☐		
13	equipamentos	☐		
14				
15	narartiva e World Building			
16	premissa da história	☑		
17	geopolítica	☑		
18	geografia e biologia	☑		
19	sociedade e cultura	☑		
20	tecnologia	☑		
21	poderes sobrenaturais	☐		
22	os investigadores	☑		
23	os invasores	☐		
24	Lore da nave	☐		
25	impactos na saúde humana	☑		
26	organizações secretas	☑		
27				
28	Texto do livro			
29	Introdução - o que é rpg	☑		
30	Introdução - o que é "projeto alpha centauri"	☑		
31	Criação de personagens	☑		
32	Funcionamento do jogo	☑		
33	Regras de combate	☑		
34	Equipamentos	☐		
35	O Mundo	☑		
36	Capítulo para o mestre do jogo	☐		
37	Lista de ameaças - fichas para inimigos	☐		
38	Organizações Secretas	☑		
39	O Mestre	☐		
40				
41	Ilustrações			
42	Concept - Alicns	☑		
43	Concept - Nave	☑		
44	Concept - Armas e Equipamentos	☐		
45	Concept - Investigadores	☑		

Figura 4 - checklist

3. Conceitos e alternativas anteriores

Para uma organização mais coerente do relatório, serão expostas duas alternativas que tiveram certo grau de desenvolvimento, mas foram abandonadas em prol do conceito que viria a ser o do produto final. Apesar de terem seu conceito base abandonado, ainda tiveram importância para o processo geral do projeto, até porque certas ideias provenientes delas ainda foram reaproveitadas e adaptadas para o Arquivo Confidencial, por conta disso, foi julgado proveitoso tê-las no relatório.

O primeiro conceito teve o nome inicial de “Aliens e Lanças” enquanto o segundo apenas teve o nome como *placeholder* de “Projeto Alpha Centauri”.

3.1. Conceito abandonado: Aliens e Lanças

A ideia inicial era desenvolver um jogo que trabalhasse o contraste de um tempo histórico menos tecnológico com a alta tecnologia de ficção científica. De maneira que os personagens da história teriam um choque entre o conhecimento de sua sociedade com tecnologia alienígena extremamente avançada.

A premissa da história para esse conceito era de ter um mundo pré-industrial ser invadido por forças extraterrestres muito mais avançadas tecnologicamente. Os jogadores seriam humanos deste tempo e teriam que lidar com as adversidades vindas da invasão em massa. Os alienígenas teriam vindo com o propósito de dominação planetária e seu objetivo é quase que concluído, adquirindo controle de vastos territórios e tendo suas populações humanas mortas ou escravizadas. Neste cenário, o objetivo principal dos jogadores seria combater as forças invasoras e libertar a Terra de seu domínio, adquirindo tecnologia alienígena e aprendendo a utilizá-la ao longo do jogo.

Foram feitas pesquisas históricas sobre possíveis períodos pré-industriais a serem utilizados e a decisão estava entre a Idade do Bronze e a Idade Média. Alguns rascunhos da narrativa para ambos foram feitos, mas após análise mais aprofundada, pareceu um conceito um tanto limitante para um RPG de mesa e mais alinhado com um conceito de um *board game* de estratégia. O núcleo da história do mundo não possibilitava que uma gama de histórias diferentes fosse criada naquele universo, na verdade, parecia que direcionava muito os mestres a um caminho específico.

Portanto, para um RPG de mesa esse conceito acabou não sendo o mais interessante, o mais importante é que o livro forneça ao mestre e aos jogadores ferramentas necessárias para que eles explorem sua criatividade. Ou seja, ter um tipo de construção de mundo que seja um ambiente fértil para que eles testem suas próprias ideias naquele universo. O conceito do Aliens e Lanças foi julgado limitante nesse quesito e por isso acabou sendo abandonado.

3.1.1. Teste de Aliens e Lanças

Uma sessão de *playtest* neste conceito foi feita. O grupo de jogadores participantes nesse teste eram todos adultos entre 25 e 30 anos de idade que já tinham muita experiência com RPG de mesa. A sessão de jogo foi levada no estilo *one-shot* (um tiro), quando é projetada uma sessão curta que deve ser resolvida, em média, de 3 a 5 horas.

A história que foi proposta para essa sessão então era bastante simples para ser realizada nesse período de tempo. Os jogadores faziam parte de um dos reinos humanos sobreviventes e tinham de invadir um posto avançado extraterrestre para adquirir tecnologia que poderia auxiliá-los a vencer a guerra. A sessão envolvia um período inicial de interações sociais na cidade original; uma etapa de exploração e navegação para encontrarem o posto avançado e decidirem um plano de invasão; e, por fim, uma etapa com mais ação e combates no momento da invasão de fato.

Embora um teste de uma versão beta, a sessão de jogo se deu como qualquer outra sessão de RPG, embora com as limitações de estarmos jogando um sistema incompleto. A avaliação do RPG se deu por observação pessoal e *feedback* dos jogadores. Esses que surgiam de maneira orgânica e espontânea durante a sessão, mas ao final dela também fora perguntado a impressão geral do sistema. A seguir, algumas anotações sobre as ideias gerais discutidas:

- Como o sistema não tem pontos de vida, fica difícil para os jogadores estimarem os perigos que as personagens estão correndo em situações de ação;
- O sistema é simplificado e narrativo, mas o tipo de jogo que ele propõe (com mais combates e estratégias) pode se beneficiar com regras mais estabelecidas para definir melhor as condições de combate;

- O que é bom: o sistema de características permite que os jogadores construam as personagens com as habilidades que eles quiserem. É bem fluido e customizável, permitindo a expressão dos jogadores tanto em termos mecânicos quanto narrativos.

Neste ponto do desenvolvimento, já havia uma versão do sistema de regras do jogo, que não será explicada neste momento pois será melhor aproveitada quando falarmos do conceito final do projeto. Por ora, vale apenas mencionar que a mecânica central do sistema criado para o Aliens e Lanças foi adaptada para o Arquivo Confidencial e pode ser encontrada no Apêndice A deste relatório.

3.2. Conceito abandonado: “Projeto Alpha Centauri”

A mudança do conceito da história também implicou uma mudança no estilo do jogo. Em “Projeto Alpha Centauri” a ideia principal foi mover o tempo histórico da narrativa para o Século XVIII, no auge do iluminismo e da revolução científica. Essa intenção foi inspirada por manter a distância do tempo histórico com o tempo atual, ao mesmo que trazia a narrativa elementos e conflitos científicos interessantes de serem trabalhados.

Nesse período, a humanidade expandia seu conhecimento dos astros e do universo através de avanços tecnológicos e científicos, sendo inclusive comum hipóteses da existência de vida alienígena por estudiosos da época, embora o imaginário popular do extraterrestre ainda tenha demorado para ter surgido. Devido a uma multitude de fatores, o século XVIII foi um período histórico de grandes transformações e parecia ser o ambiente ideal para uma história de extraterrestres.

A ideia de ter a chegada das forças extraterrestres como um grande evento cataclísmico no planeta Terra persistiu, mas de uma maneira um pouco diferente. A narrativa giraria ao redor da queda de uma grande nave alienígena na Terra, mas ao contrário de serem forças que vieram com propósito de dominação mundial, aqui foi uma queda acidental da nave. Essa que teria proporções gigantescas e sua queda traria um nível de destruição análogo ao do Asteroide de Chicxulub (meteoro que causou a extinção dos dinossauros), embora em menor escala.

O conceito principal dessa nave é que ela seria controlada por uma inteligência artificial alienígena que viaja pela galáxia coletando civilizações de diversos sistemas planetários diferentes. Em cada nível da nave é mantida uma biosfera do planeta das

raças capturadas, que essencialmente estão sendo mantidas ali como prisioneiras. A queda então foi causada depois de um prisioneiro ter escapado e mexido com os controles da nave.

3.2.1. Alteração de jogabilidade

Neste conceito, o jogo funcionaria como um *dungeon crawl*, um subgênero presente nos RPGs de mesa focado na exploração de masmorras. Já que após a queda da grande nave não houveram contatos de quaisquer seres extraterrestres vindo do veículo intergalático, ele apenas continuou inerte no local onde caiu. Os humanos sobreviventes à catástrofe fariam expedições ao local da queda e o grupo de jogadores e o grupo de jogadores fariam parte de uma delas.

Um RPG de *dungeon crawl* se baseia na exploração de masmorras labirínticas, onde os jogadores precisam navegar com cautela pelos ambientes infestados de inimigos, armadilhas e tesouros. Aqui, a grande nave alienígena funcionaria, efetivamente, como uma grande masmorra dividida em vários níveis. Sendo que cada nível seria substancialmente diferente devido ao conceito narrativo da nave.

Seriam colocadas regras e instruções para os mestres criarem seus próprios níveis e histórias para eles. O fato de cada nível poder ser substancialmente diferente provê ao mestre grande liberdade quanto ao que ele pode fazer com história de um dos níveis, o limite seria apenas a imaginação do mestre.

A criação de níveis foi concebida para adereçar um dos problemas identificados com o conceito anterior para o jogo: a criação de um ambiente narrativo fértil para a imaginação de mestres e jogadores. A agência é um conceito central extremamente importante para o design de jogos (MCDOWALL, 2018), a experiência de jogabilidade tem de fazer com que a pessoa engajando com o sistema sinta que suas escolhas e ações importam e têm consequências. Em um RPG, é evidente que isso é mais importante para a experiência dos jogadores, ainda assim, o mestre também deveria sentir que ele tem a possibilidade de criar o que ele desejar para seus jogadores e não que ele está sendo forçado a fazer uma coisa pré-determinada.

O poder da ação vale para todos os que estejam engajados com o RPG de mesa, o mestre tem a agência de imaginar o conceito para uma história; e os jogadores também devem sentir que dentro dessa história, seus personagens e suas ações importam.

3.2.2. Pesquisas e Geração de Alternativas

Pesquisas históricas e referenciais atingiram um determinado nível de progresso nesse sistema. Embora não tenham sido parte da alternativa final e em última análise terem sido descartados, ainda foram valiosos como uma etapa do processo geral do andamento desse projeto.

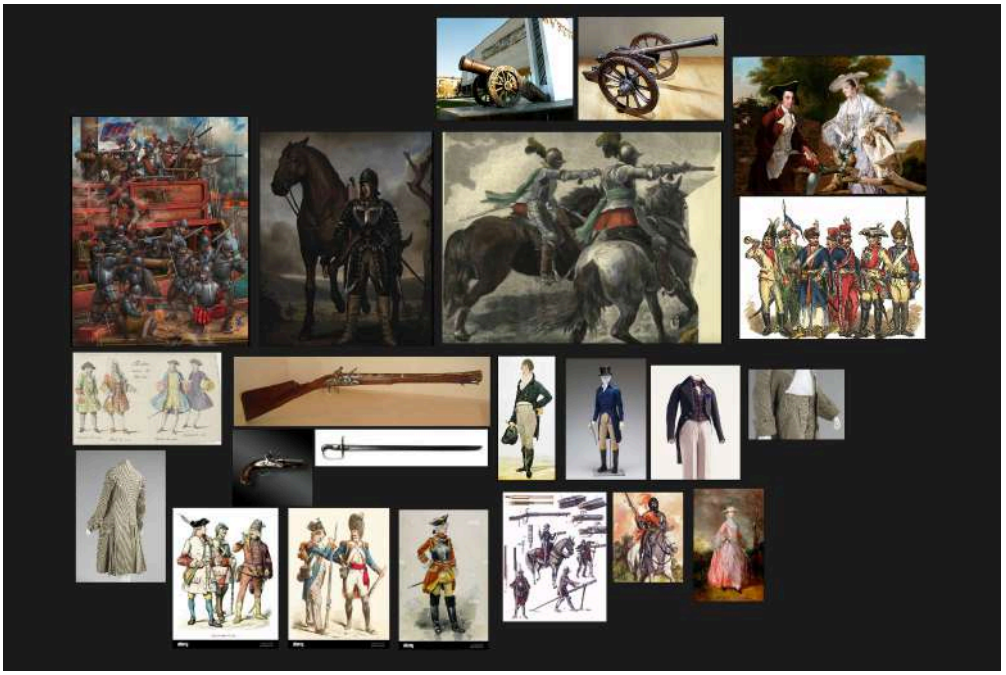


Figura 5 - referências visuais históricas

A busca por referências começou pela necessidade de compreender como seriam representados os personagens e a tecnologia daquela época. A indumentária seria um aspecto essencial para caracterização da época e dos personagens, assim como o tipo de armamentos que eles utilizariam.

Para o estilo visual geral, a ideia central estava em buscar o imagético dos jornais do século XVIII. O estilo geral das ilustrações também iria tentar simular os desenhos feitos em gravuras que eram comumente utilizados em jornais da época.

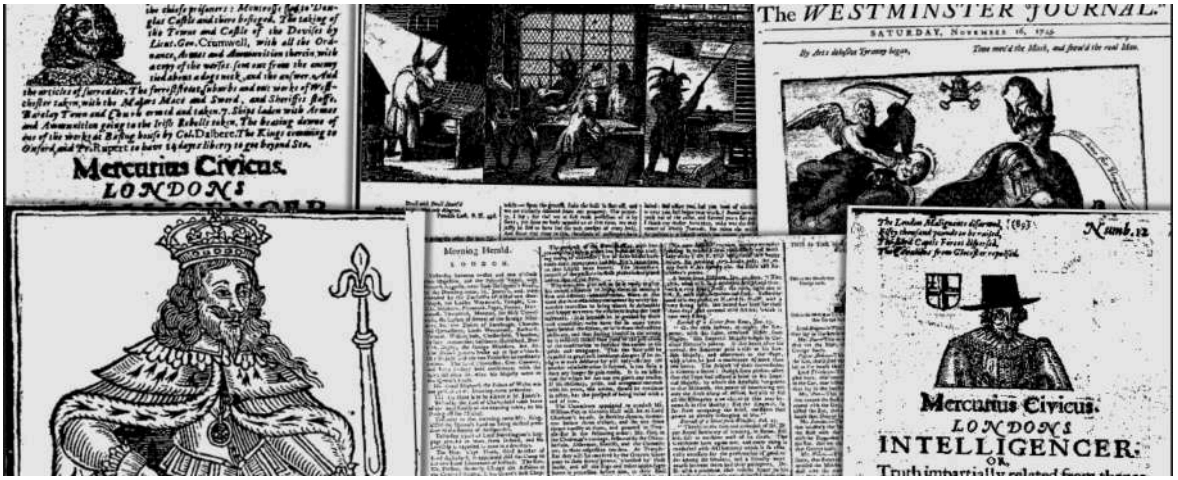


Figura 6 - referências de jornais



Figura 7 - referências de gravuras

Alguns rascunhos e estudos foram feitos com essas ideias em mente, começando o processo de design de personagens e tentando conceber um estilo visual próprio para o livro.



Figura 8 - alternativas de design de personagens

Os armamentos daquela época também possuíam mecanismos particulares que necessitaram de um estudo mais aprofundado para sua compreensão.

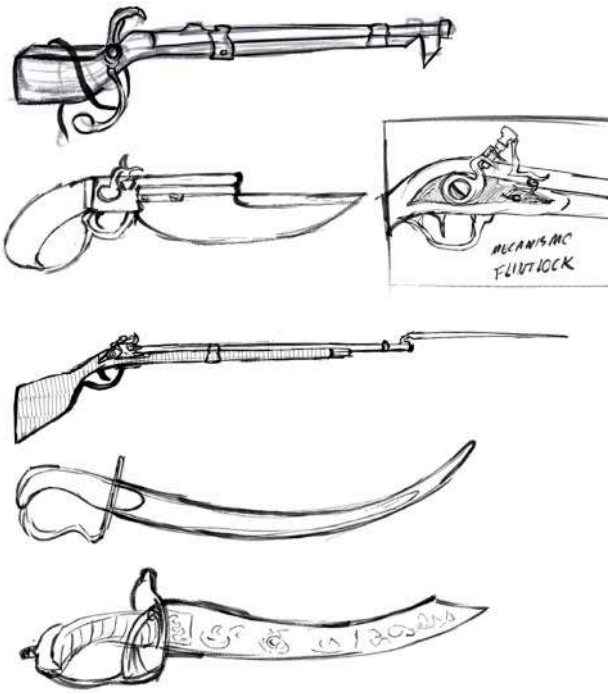


Figura 9 - estudos em armamentos

3.2.3. Sessão de teste

Diferente do Aliens e Lanças, cuja produção não passou de um documento de texto, para essa alternativa foi desenvolvida em um pequeno arquivo PDF, que foi utilizado para uma outra sessão de teste (o texto dessa versão está incluso no Apêndice B). Não havia ainda um projeto gráfico bem estruturado, era apenas a intenção de tornar a leitura um pouco mais eficiente e clara para os jogadores.

A sessão de teste foi feita de maneira semelhante à primeira, sendo também uma sessão *one-shot*. Abaixo, seguem observações feitas pelos jogadores:

- a matemática da probabilidade de acertos não está muito boa. Isto é, a dificuldade para realizar as tarefas está muito alta, sendo muito improvável que o jogador consiga sucessos em suas rolagens;
- um jogador achou que estavam jogando dados demais;
- deixar os jogadores criarem, através da narrativa, bônus situacionais que possam lhes conceder dados para realizar um teste;
- o sistema é simplificado e ideal para fazer pequenas campanhas e *one shots*, é bom deixar isso claro na introdução do jogo, não sendo necessário um sistema de progressão de nível;
- sugestão dos jogadores para mudança do tempo histórico: Guerra Fria.

3.2.4. Motivo do abandono

Essa alternativa era promissora, mas ao longo de seu desenvolvimento, foi percebido que ela também teria de ser abandonada por uma série de motivos, sendo o primeiro deles relacionado ao escopo do projeto. Quando adicionado todos os elementos de produção do livro, a delimitação temporal na qual o projeto deveria ser finalizado (um semestre letivo) foi julgado como demasiadamente curto para desenvolver e testar de maneira satisfatória o nível de complexidade necessária para um sistema de RPG no estilo *dungeon crawler*, que necessita de um conjunto de regras bem estabelecidas e compreensivas, isso porque o aspecto das mecânicas de jogo de exploração e combate são cruciais. Apesar da experiência pessoal de jogar RPG nesse

gênero, foi apenas durante o processo de pesquisa sobre sistemas dungeons crawlers que foi percebido que há um certo nível de complexidade inerente ao subgênero.

Outro fator foi que durante uma sessão de teste, foi percebido que a distância temporal causava algumas dúvidas em relação ao período histórico durante o andamento do jogo. Isso significava que, por vezes, durante a sessão era necessário fazer algum tipo de esclarecimento sobre isso. Isso acontecia devido à falta de conhecimento sobre o período histórico, que era menos presente na cultura popular do que a Idade Média, por exemplo. Não era um problema muito grande, mas definitivamente um fator que foi levado em consideração na decisão de abandonar a alternativa.

Por fim, após sugestão de jogadores na sessão de testes, foi percebido um período histórico que seria mais interessante para histórias de extraterrestres: a Guerra Fria. Esse período foi marcado por muitos eventos de supostas aparições de OVNIs e, é claro, o início da exploração espacial da raça humana. Não só isso mas também era uma época onde haviam diversas conspirações governamentais e espionagem, fatores que poderiam ser muito bem utilizados para criação de narrativas em um jogo de RPG.

Com isso, mais uma alternativa foi abandonada, porém não esquecida, para que se fosse possível chegar na alternativa final desse projeto.

4. Desenvolvimento — Arquivo Confidencial

Entramos agora na alternativa de conceito que foi escolhida como o caminho definitivo a ser tomado. A partir de agora, iremos explorar os múltiplos aspectos do desenvolvimento dessa alternativa. Começando pelo conceito base do jogo; depois falaremos sobre a pesquisa e as referências; para enfim partirmos para a geração de alternativas e a versão final.

4.1. Conceito

Arquivo Confidencial é um RPG com foco narrativo sobre conspirações governamentais e alienígenas. Trata-se de um universo onde todas as teorias da conspiração podem ser verdadeiras e os jogadores assumem o papel de personagens investigadores determinados a desvendar a verdade através da grande rede de mentiras propagada pela mídia. Aqui o jogo se torna mais sobre a investigação de mistérios envolvendo agências governamentais, sociedades secretas e a existência de vida extraterrestre, ao contrário das alternativas anteriores, que propunham um confronto mais direto dos jogadores com as tais entidades alienígenas.

Algumas ideias foram reaproveitadas das versões anteriores, especialmente a mecânica central do sistema de resolução de conflitos (que será explicada mais à frente). Mas em medida substancial, o desenvolvimento de Arquivo Confidencial se desdobrou a partir da ideia conceitual acima. Com uma visão mais clara do caminho a ser seguido, as pesquisas e busca de referências foram mais bem direcionadas e objetivas.

4.2. Pesquisas e referências

Nesta seção será explicado o papel que cada referência buscada teve no resultado final do projeto. Para propósitos de organização, as pesquisas, o levantamento de referências e análise dos similares serão abordados separando-se nos três eixos de produção já mencionados: sistema mecânico; narrativa e identidade visual.

4.2.1. Busca e análise de similares – mecânica de jogo

Serão expostos a seguir os livros de RPG de mesa que foram estudados e analisados durante o processo de pesquisa. Neste momento focaremos nas influências com relação a mecânica de jogo que esses livros tiveram no projeto, para posteriormente salientarmos outras influências.

Primeiramente, deve-se dizer que o elemento principal para a jogabilidade de um RPG de mesa é o sistema de resolução de conflitos. Resumidamente, se trata do conjunto de regras que é utilizado para determinar o resultado de ações realizadas por personagens do jogo quando o resultado dessa ação é incerto (ou disputada entre outros personagens). Em outras palavras, quando não há sucesso garantido no resultado de uma jogada, o sistema de resolução de conflitos irá determinar a maneira como tal conflito deverá ser resolvido.

Os sistemas de RPG de mesa se dividem em dois eixos principais no que tange a mecânica de resolução de conflitos: os sistemas de *dice pool* (ou reserva de dados) ou sistemas de *single die resolution* (resolução com apenas um dado). Em um sistema de *dice pool* o jogador irá lançar diversos dados para determinar o resultado de uma ação sendo que cada dado é considerado individualmente como sucesso ou fracasso; quanto melhor um personagem for em uma determinada atividade, mais dados poderá acumular à sua reserva de dados através de bônus variados e, assim, aumentará suas chances de alcançar sucesso em sua ação. Alternativamente, um sistema de *single die resolution* irá utilizar de apenas um dado (ou um número fixo de dados, mas o funcionamento básico permanecerá o mesmo) no lance para determinar sucesso em uma ação, para melhorar suas chances de sucesso, os personagens somam um número proveniente de suas habilidades, ao resultado do dado lançado.

Claro que existem exceções e sistemas que nem sequer utilizam dados ou utilizam cartas em seus sistemas, mas para os propósitos deste trabalho foram mais explorados sistemas como os descritos acima.

Cada uma das duas opções possuem vantagens e desvantagens. Um sistema de *dice pool*, embora adicione um certo nível de inconveniência à mesa ao exigir muitos dados, estatisticamente terá resultados mais medianos, em outras palavras, as ações dos personagens terão mais sucessos, em média. Um sistema *single die* será mais

volátil. Então a escolha de qual caminho seguir deverá ser feita de acordo com as necessidades específicas do tipo de RPG que se deseja criar. (TYLER, 2024)

No início do processo, ao invés de escolher um estilo de antemão, foram analisados alguns sistemas de ambos os estilos. Os sistemas mais analisados foram: Terra Devastada; Dungeons and Dragons 5e; Lex Arcana; Gurps e Savage Worlds. Não cabe aqui relatar toda a análise que foi feita sobre cada um deles, mas serão explicados alguns dos elementos que influenciaram o Arquivo Confidencial.

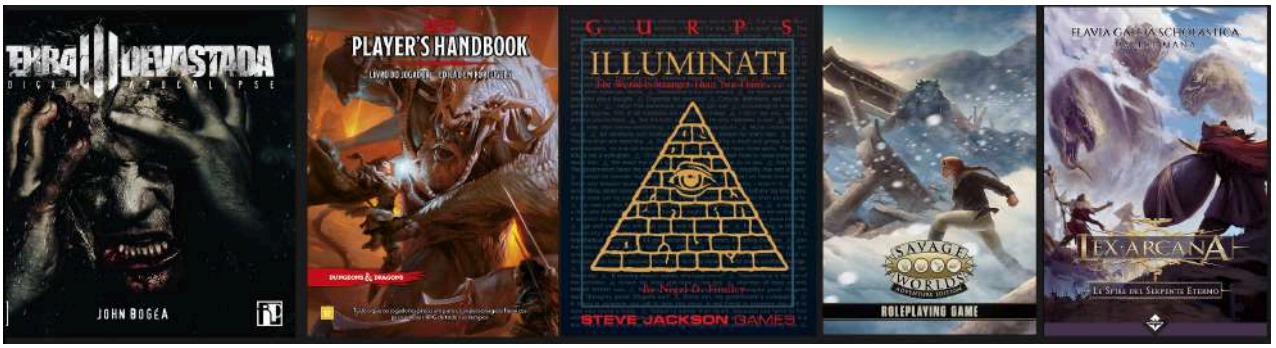


Figura 10 - livros de RPG de referência

O sistema de Terra Devastada foi o mais influente e a mecânica central de Arquivo Confidencial se baseia quase que completamente nele. Nesse sistema, os personagens são descritos mecânicamente com características. Uma característica é qualquer tipo de habilidade, aspecto, sentimento, comportamento ou qualquer outro elemento que ajude a construir narrativamente o conceito de um personagem e será anotada “por extenso” em sua ficha. Por exemplo, um personagem poderá ter anotado em sua ficha a característica “forte” e poderá adicionar um dado para qualquer teste de força que ele for realizar. As características são livres e há grande liberdade no que um jogador pode criar ou colocar como sua característica, possibilitando um processo de criação de personagens mais rápido e dinâmico, além de incorporar elementos narrativos diretamente na mecânica do jogo.

Na maioria dos sistemas de RPG a criação mecânica (estipular as habilidades e atributos que o personagem tem) ocorre de maneira separada da criação da personalidade e da história daquele personagem, como em Dungeons and Dragons. Em Terra Devastada, as duas coisas são feitas ao mesmo tempo e a narrativa se torna a mecânica. Claro que isso ocorre em detrimento da complexidade da jogabilidade. Um sistema onde os parâmetros de ação de um personagem são mais bem definidos, trará possibilidades de jogo diferente de um sistema mais solto e narrativo.

Um sistema mais rígido ou narrativo não é melhor ou pior que o outro, apenas maneiras diferentes de construir a experiência narrativa e de jogo do RPG de mesa. Logo, a escolha de um ou outro é apenas fator de que aspecto o sistema deseja focar. O Terra Devastada foi importante para esse projeto por ter um foco mais narrativo e ser mais simplificado.

Outro sistema considerado foi o Lex Arcana, um RPG com elementos históricos e fantásticos que se passa durante o Império Romano, onde os jogadores fazem parte de uma visão especial do exército imperial que lida com problemas de natureza sobrenatural ou mágica no império. A pesquisa desse sistema quando a alternativa Aliens e Lanças ainda estava sendo considerada, ainda assim houve um aspecto do sistema que serviu de inspiração para um mecânica específica em Arquivo Confidencial. Essa que estaria relacionada ao gerenciamento dos jogadores do risco e recompensa de suas ações.

Lex Arcana utiliza os dados tradicionais de RPG (4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces) e sempre que desejam realizar um teste os jogadores têm de escolher uma combinação de dados que seja equivalente ao atributo do seu personagem para determinado teste. Por exemplo, se um personagem tiver 12 de força ele deverá escolher qualquer combinação de dados cujo valor total seja equivalente a 12, como um dado de 4 faces e outro de 8 faces. A princípio a escolha parece simples: optar pela combinação com o maior número de dados possível (3 dados de 4 faces para o exemplo anterior) irá oferecer a maior chance estatística de sucesso. Mas a mecânica de “acerto crítico” do jogo coloca esse paradigma em cheque.

Em RPGs, um acerto crítico essencialmente é um acerto com um efeito maior do que um efeito normal e é alcançado ao conseguir um resultado específico na rolagem de dados, geralmente o maior número possível. Resumidamente, em Lex Arcana há uma mecânica chamada “Jogada de Destino”: quando um jogador rola um ou mais dados e consegue o maior número possível em todos os dados jogados, o jogador poderá rolar o dado novamente, somando o resultado da segunda rolagem à primeira. Essa mecânica gera uma necessidade dos jogadores pensarem no risco/recompensa antes de cada rolagem. Caso usem menos dados, a possibilidade de conseguir uma “jogada de destino” (que é essencialmente um crítico) será maior; entretanto, utilizando mais dados a probabilidade de obter-se um valor médio aumenta.

Na primeira versão do jogo (ver apêndice x), uma mecânica semelhante tinha sido adicionada, mas após testes e as diversas mudanças temáticas que aconteceram foi

transformada em uma outra mecânica com ideia semelhante. Isso será explicado mais para frente quando falarmos da geração de alternativas para o sistema mecânico, o importante por ora é apenas explicar que a "Jogada de Destino" de Lex Arcana influenciou o sistema com a ideia de criar uma necessidade de pesar o risco/recompensa de uma jogada comum. Permitindo que o jogador tome riscos adicionais para a possibilidade de uma grande recompensa é possível gerar muitos momentos marcantes durante uma sessão de RPG.

4.2.2. Referências narrativas

Antes de começar a formular a narrativa do universo criado, era necessário ter uma compreensão teórica do momento histórico retratado: 1974. Como já dito em um momento anterior, a pesquisa não foi feita com o intento de pintar um retrato verossímil do período, apesar evocar a época enquanto pano de fundo para as histórias do livro. De tal maneira, não seria proveitoso ao presente relatório especificar as pesquisas de caráter histórico que foram feitas, até devido ao fato de ser um TCC para graduação em Design. Mas ainda é importante dizer que as pesquisas de caráter histórico foram feitas e que foram de grande importância ao processo projetual como um todo, auxiliando na tomada de certas decisões criativas até mesmo fora do âmbito da narrativa do livro.

A principal ideia aqui era ter uma compreensão da conjuntura geral da Guerra Fria. A corrida espacial e armamentícia; as guerras de procuração; as ações de espionagem e contra-espionagem; conjuntura socioeconômica do Brasil, dos EUA e da URSS. Ou seja, foram muitas pesquisas de caráter factual que podem ser encontradas em livros de História tradicionais.

O maior fator de inspiração para as narrativas foram as diversas teorias da conspiração existentes acerca do período. Na verdade, a narrativa do sistema depende fortemente delas, já que se trata de um universo onde a maioria dessas teorias são verdadeiras.

Apesar da grande quantidade de teorias da conspiração inverossímeis existentes, também foram pesquisadas muitas das conspirações que vieram a ser confirmadas como verdade, seja pelo próprio governo ou investigação de agentes independentes. Por exemplo, os projetos secretos do governo dos Estados Unidos para criação de supersoldados, como o MK ULTRA ou o Projeto Stargate (MIYAMOTO,

2018). Assim, uma parte substancial da narrativa de Arquivo Confidencial também se baseia em fatos reais, mas transformados de maneira mais lúdica com o intuito de fazer um jogo narrativo de RPG.

Saindo do âmbito de inspirações provenientes da vida real, também foram tomadas como referências certas obras de ficção com temáticas semelhantes. De maneira autoevidente, provavelmente a principal influência narrativa e temática do RPG tenha sido o seriado de TV Arquivo X, onde os personagens Fox Mulder e Dana Scully, agentes do FBI, investigam casos não solucionados envolvendo fenômenos paranormais. Com uma trama envolvendo conspirações governamentais, ficção científica e seres extraterrestres, esse seriado seria uma base favorável de inspiração para a construção da história de Arquivo Confidencial.



Figura 11 - Arquivo X

Durante a pesquisa também foi encontrado um sistema de RPG com a temática extremamente similar ao conceito de Arquivo Confidencial: GURPS Illuminati. GURPS (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis) é um sistema de RPG genérico, que pode ser adaptado para diversos cenários históricos ou ficcionais e o GURPS Illuminati é apenas um dos muitos suplementos criados. Esse RPG explora um mundo onde nada é exatamente o que parece, pois por trás dos governos e das grandes corporações, existem organizações secretas controlando o mundo. Os

jogadores então devem enfrentar as complicadas tramas de conspiração globais para desvendar a verdade sobre quem realmente está no comando do planeta.

Uma última referência relevante de ser mencionada, foi a história em quadrinhos de Hellboy, criada por Mike Mignola. Nela, um ser diabólico chamado Hellboy é um investigador da BPRD (Departamento de Pesquisa e Defesa Paranormal) e suas aventuras o levam ao redor do mundo em busca de investigar ameaças sobrenaturais como vampiros, lobisomens e outros diversos tipos de monstros. Embora a trama de Hellboy seja mais fantástica e gire ao redor do sobrenatural, também existem entidades extraterrenas na história e o tom mais soturno da história também serviu de referência.

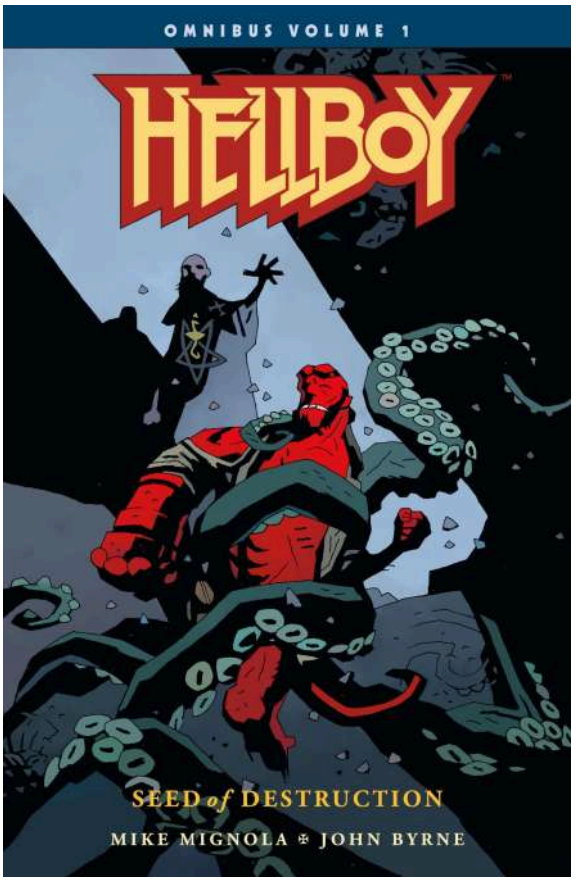


Figura 12 - Hellboy

As referências narrativas foram sempre analisadas sob a ótica de como poderia-se adaptar histórias desse gênero para um jogo de RPG de mesa. Era necessário pensar em como juntar um grupo de personagens (os jogadores) de uma maneira coerente e de que maneira construir um mundo que fosse ideal para criar um universo que, essencialmente, seria utilizado como um playground para a criatividade de um outro grupo de pessoas. Ou seja, era necessário que a construção de mundo

fosse uma estrutura aberta com diversos ganchos narrativos que o mestre e os jogadores poderiam utilizar.

4.2.3. Referências para ilustrações

O trabalho de Mike Mignola também foi fortemente influente no desenvolvimento das ilustrações. O aspecto mais interessante a ser observado é o forte uso do preto e a falta de um gradiente de sombra propriamente dito. Ao finalizar a arte dessa maneira, Mignola faz com que quase todas as cenas possuem uma iluminação extremamente dramática e evoca elementos do gênero noir. Um estilo que se provou ser muito proveitoso para histórias de mistério.



Figura 13 - quadro de referências - Hellboy

Um aspecto de alta importância para as ilustrações era o design de criaturas. Dada a narrativa do universo, há a liberdade para criação de diversos tipos de extraterrestres diferentes. Algumas inspirações foram tomadas do imaginário popular, como por exemplo o clássico visual dos alienígenas grey e seus “discos voadores”, que já apareceram em diversas obras de ficção científica diferentes. Mas também outros tipos de alienígenas e monstros provenientes de obras e autores variados como:

Resident evil, Mass Effect, Predador, Alien, o conjunto da obra de Lovecraft, Dungeons and Dragons, A Chegada, etc.

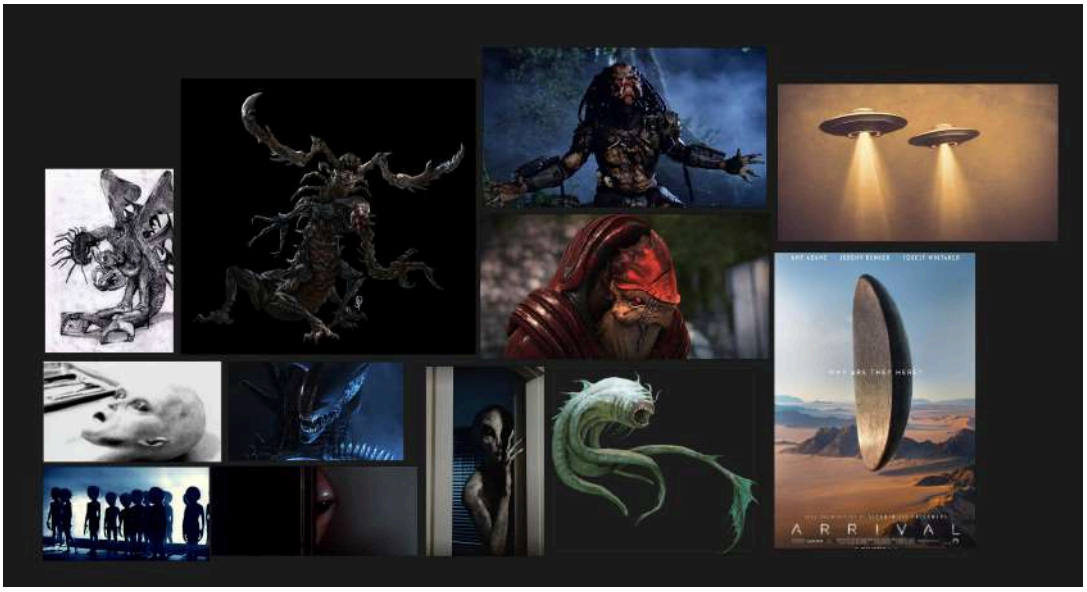


Figura 14 - quadro de referências de criaturas da ficção

Com relação a design de criaturas, também é de suma importância a observação do mundo real, quer dizer, dos elementos da fauna e flora que existem em nosso planeta. Afinal de contas, a criação de algo desconhecido nada mais é do que a combinação daquilo que se conhece de uma maneira não ortodoxa. As grandes e clássicas criaturas da mitologia e da ficção científica tem sua gênese exatamente nisso.

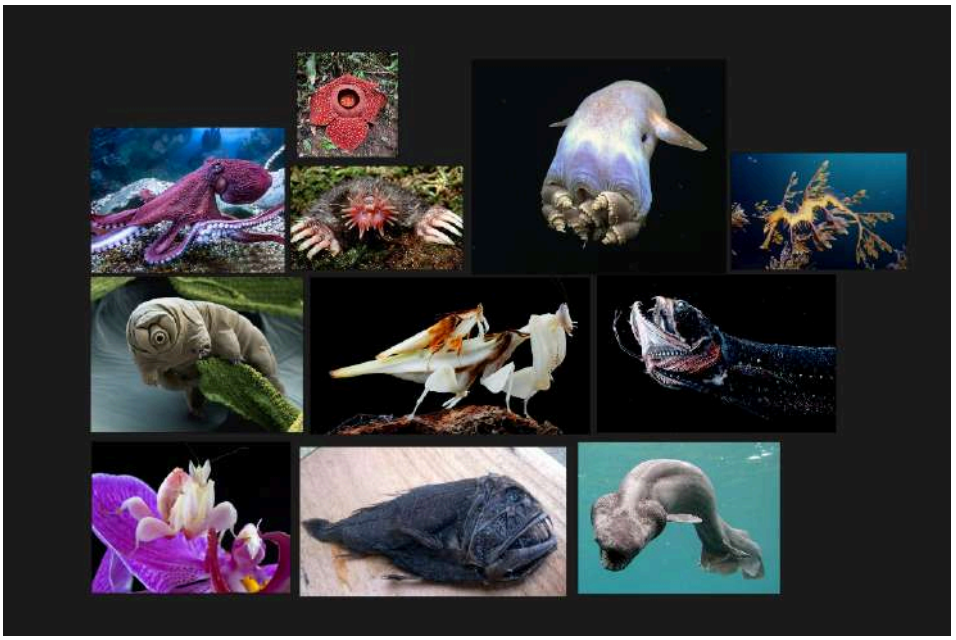


Figura 15 - quadro de referências da natureza

Claro que nem todos os animais e criaturas dos quadros acima foram utilizados como inspirações diretas para a criação do design de personagens. Esses quadros foram montados no início do processo de design de criaturas, antes de saber exatamente que caminho iria-se seguir e tem o propósito maior de expandir o processo de criação, já que muitas criaturas diferentes poderiam ser criadas na história desse universo.

Para o intento de retratar uma época histórica passada, também eram necessárias referências históricas de 1974. As principais coisas observadas foram o tipo de roupa utilizada; penteados de cabelo; quais as tecnologias existentes e comuns do período; veículos etc.

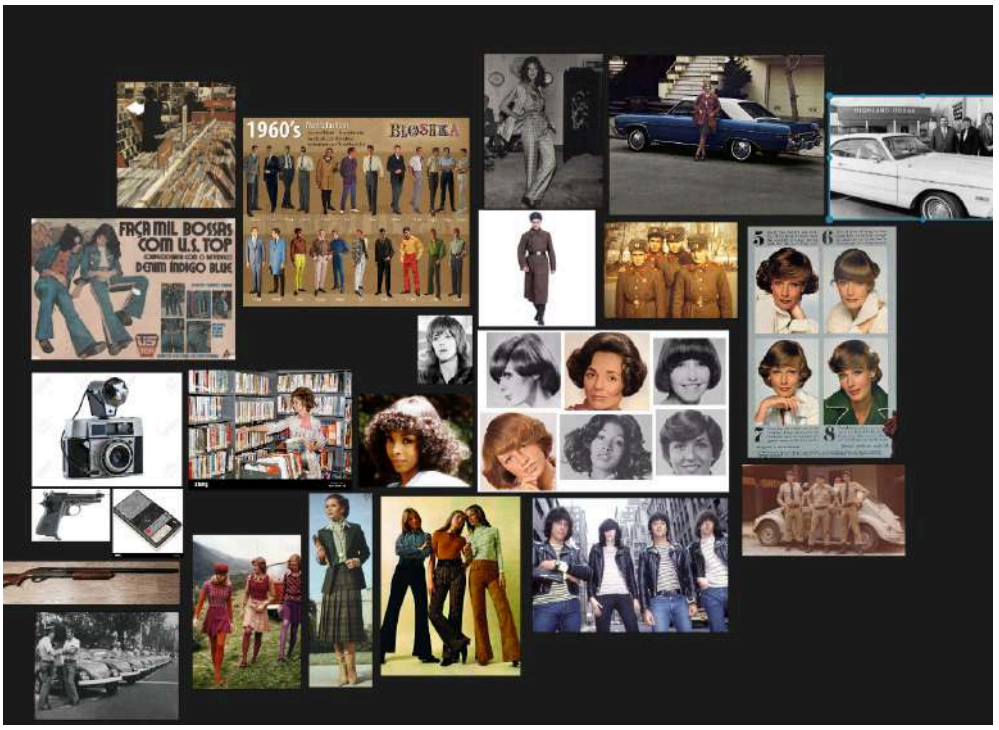


Figura 16 - referências históricas para as ilustrações

Para o intento de retratar uma época histórica passada, também eram necessárias referências históricas de 1974. As principais coisas observadas foram o tipo de roupa utilizada; penteados de cabelo; quais as tecnologias existentes e comuns do período; veículos entre outros elementos que caracterizam a época visualmente.

4.2.4. Referências de diagramação

Tomando referência outros livros de RPG que retratam períodos históricos, como o já citado Lex Arcana ou o Twilight 2000 (um sistema que se passa na 2°

Guerra Mundial) a ideia para a identidade visual da diagramação foi de evocar elementos do período histórico de 1974 e a temática de investigação da narrativa.

Uma coisa importante para um livro de RPG é a necessidade de ser prática e simples a procura por informações dentro do livro, pois durante a sessão de jogo é muito comum ter-se que procurar uma regra ou informação específica. E com relação ao layout e programação visual dos elementos na página, uma coisa observada foi o uso de duas colunas para a diagramação. Já é bem documentado que o uso de duas colunas melhora a navegação e legibilidade do texto (*citação artigo baker)*, sendo realmente ideal para um livro onde a navegação ao longo das páginas é essencial.

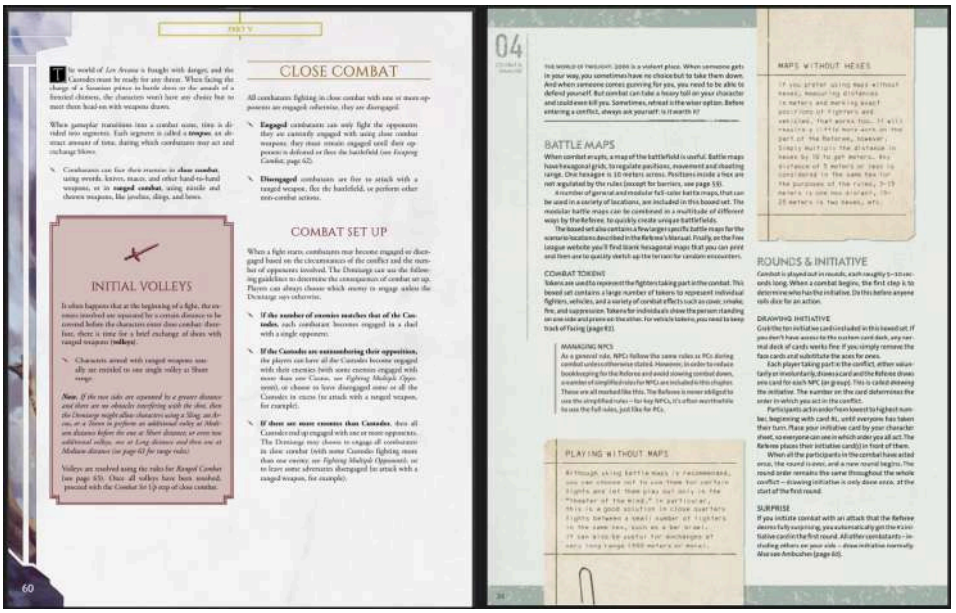


Figura 17 - diagramação de referência: à esquerda Lex Arcana, à direita Twilight 2000

Trazendo então para o momento histórico de Arquivo Confidencial, as referências inspiraram a utilização de elementos visuais como as fontes tipográficas de máquinas de escrever. Para evocar o gênero de mistério e investigação, o uso de canetas, marca-textos e uso de notas adesivas poderiam ser utilizados para dar a sensação do livro ter sido manipulado por um investigador, que deixou suas próprias anotações e evidências coletadas lá.



Figura 18 - referências temáticas para diagramação

4.3. Desenvolvimento da narrativa

A premissa da narrativa de Arquivo Confidencial é de que o mundo está encoberto de mentiras e meias verdades, a população confia em uma máquina governamental que foi projetada para mentir para eles e poucas pessoas percebem isso. O mistério principal, evidentemente, é a existência de vida extraterrestre, que vem sendo sistemática e metodicamente escondida do público. Os personagens principais (controlados pelos jogadores) são pessoas que em algum momento da vida perceberam que há alguma coisa sendo escondida de todos e sua vontade de buscar a verdade é tão grande que eles tomam essa missão em suas próprias mãos.

Há um grande evento que engatilha uma série de acontecimentos que começa tornar mais difícil o trabalho dos agentes da desinformação: a queda de um grande OVNI no estado do Acre, no Brasil. O país, que estava sob domínio militar na época, envia autoridades para isolar a área da queda, que se torna uma zona proibida à civis. Não há um contato direto por quaisquer passageiros dessa nave, mas em momentos intermitentes os militares observam que objetos menores saem da nave.

Esse foi um dos conceitos mantidos da versão Projeto Alpha Centauri, a diferença aqui é que a queda dessa nave não gera um cataclisma em escalas continentais, embora haja sim grande destruição em em uma escala regional. A ideia de que é uma inteligência artificial colecionadora de espécies alienígenas ao longo da galáxia permanece, mas aqui há um pandemônio generalizado dentro da nave e

diversas das espécies acabam fugindo dela e começam a vagar pelo planeta Terra. Enquanto as confusões causadas pelos seres que escaparam acontecem do lado de fora, dentro da nave a IA tenta reassumir controle com seu exército de robôs.



Figura 19 - rascunho da nave com Torre Eiffel como escala

Assim, diversos eventos inexplicáveis estão ocorrendo ao redor do globo. A base da história foi feita dessa maneira para dar liberdade aos mestres de criarem variadas aventuras nesse universo, eles poderão imaginar vários tipos de alienígenas, pensar como eles estariam agindo e como os jogadores poderão investigar esses acontecimentos estranhos. Claro que os jogadores ainda podem explorar a nave principal, mas terão de navegar pelas forças armadas brasileiras e isso seria tido mais como uma "missão final" do jogo. Isto é, eles descobririam aos poucos da existência dessa grande nave através de suas investigações na história e poderiam eventualmente decidir ir até o local descobrir o que está acontecendo.

No meio disso tudo, os jogadores ainda terão de lidar com as diversas agências secretas governamentais e privadas que também estão investigando esses acontecimentos, mas servem à suas agendas próprias. A intenção era colocar uma gama grande de organizações secretas, cada qual com objetivos específicos:

- 12 Majestosos: um comitê de 12 notáveis que serve ao governo americano, sua principal função é investigar, compreender e acobertar a existência de vida extraterrestre do grande público;

- Comitê Estatal de Estudo de Fenômenos Anômalos: um comitê soviético criado inicialmente para investigar fenômenos envolvendo OVNIS, no decorrer de sua existência, conseguiram acesso a tecnologia e material biológico extraterrestre;
- Ahnenerbe: um pequeno grupo de remanescentes nazistas espalhados ao redor do globo, ainda possuem influência em governos e estão procurando uma nova fonte de tecnologia para voltarem ao poder;
- Sistema Nacional de Informação: o órgão de espionagem da ditadura militar brasileira, é um dos mecanismos de controle e repressão política e se especializaram em encontrar indivíduos considerados subversivos.

O propósito de inserir as organizações secretas dentro da história é colocar mais possíveis antagonistas para personagens principais, permitindo que mais possibilidades narrativas surjam nas mesas. Infelizmente, devido à delimitação temporal do projeto, não foi possível desenvolver e redigir o texto de todas as organizações secretas estipuladas no início do desenvolvimento. As que ficaram de fora dessa versão do livro foram: os Illuminati, a Maçonaria e os Reptilianos.

Como dito anteriormente no relatório, o objetivo com a narrativa é gerar inspiração criativa nos jogadores e é por isso que são colocados tantos ganchos narrativos para os mestres poderem utilizar. O mesmo RPG jogado por grupos diferentes nunca será igual, pois as histórias e personagens serão vastamente diferentes. Haverá a similaridade de tom e gênero, mas deve-se manter a liberdade narrativa.

4.4. Desenvolvimento do sistema de jogabilidade

O sistema mecânico de Arquivo Confidencial manteve o central do que havia sido utilizado para as alternativas descartadas, sendo ajustada a cada teste realizado. Nesta seção será explicada a base do sistema de jogo do RPG e a razão por trás das decisões de design. Não serão expostas todas as regras na íntegra, pois elas poderão ser verificadas no próprio livro, cabe aqui apenas uma explicação do funcionamento central e justificar por que foi feito de tal maneira.

A base do sistema segue a mecânica do Terra Devastada (vide as referências), com ajustes feitos de maneira a adequar a esse projeto. As ações (ou testes de habilidade) são resolvidas através de uma rolagem de dados, sendo que o único tipo de

dados a serem utilizados serão os de 6 faces. Ao realizar uma ação que cujo resultado é incerto, o jogador terá de lançar, por padrão, dois dados. Cada resultado acima de 3 (4, 5 ou 6) será considerado um “ponto de acerto” e para saber se uma ação obteve sucesso ou não, compara-se essa a quantidade de pontos de acerto o valor do limiar de dificuldade da ação, que será determinado pelo mestre no contexto da ação.

muito fácil	0
fácil	1
médio	2
difícil	3
muito difícil	4
extremamente difícil	5

Tabela 1 - tabela do limiar de dificuldade

Note que uma tarefa muito fácil não necessita de rolagem, já que a dificuldade é zero. Nesse caso, a ação é simplesmente realizada pois não há incerteza quanto ao resultado da ação. E para a realização de uma tarefa fácil o personagem terá uma chance de 75% de sucesso, mesmo não tendo nenhum bônus adicionado e esteja lançando apenas dois dados. Embora a taxa de sucesso para uma tarefa média caia para 25% nessas condições, isso vale apenas para quando se está jogando apenas dois dados, o que é improvável nesse sistema pois o jogador possui diversas maneiras de aumentar sua reserva de dados para uma rolagem.

Os personagens podem aumentar suas chances de sucesso em um lance de dados de algumas maneiras: através das suas características; condições temporárias ou com bônus situacionais. Cada bônus singular proveniente de uma dessas fontes permitirá que o jogador lance um dado adicional para seu teste de habilidade.

Uma característica, como já explicado anteriormente, é um atributo, qualidade, conhecimento ou habilidade que um personagem possui anotado em sua ficha. As características descrevem o personagem narrativa e mecânicamente, sua função é não

apenas auxiliar o jogador a descrever e interpretar seu personagem dentro da história, mas representar suas capacidades de ação de acordo com seu conjunto de habilidades, conhecimentos, vínculos e gostos. As características podem ser tanto positivas ou negativas para realizar certas ações, tudo dependerá do contexto em que ela é realizada.

Outra coisa que pode afetar a reserva de dados são as condições temporárias, que são estados passageiros do personagem devido a fenômenos, ações ou lesões que ele possa ter sofrido. Por exemplo, se um personagem tomar um energético ganhará a condição "energizado" e poderá lançar um dado adicional para fazer um teste de corrida. Condições temporárias também podem ser negativas, um personagem que passou a noite inteira bebendo terá a condição temporária "ressaca" no dia seguinte.

Esse sistema é interessante pois permite que haja uma tradução mecânica para os variados eventos que acontecem no decorrer da narrativa. Ao mesmo tempo que os personagens guiam a história através de suas ações, eles também são afetados por ela.

A última maneira que a reserva de dados para testes de habilidade podem ser alterados são através dos bônus situacionais. Esses que são qualquer condição positiva ou negativa devido a situação em que a ação é realizada. Podem acontecer via uma condição ambiental não planejada ou através do planejamento de ações dos personagens com o objetivo de se colocar em uma posição mais vantajosa para realizar a ação.

Um caso especial de bônus situacional é o "bônus de execução específica". No momento em que um jogador descrever uma ação, ele poderá oferecer uma descrição adicional a sua ação, que seja coerente e que torne a ação mais vantajosa. Entretanto, esse bônus vem com um revés: o personagem terá de lidar com uma adversidade advinda dessa ação. Pode ser uma condição temporária que lhe dê uma penalidade por certo tempo ou um acontecimento narrativo ruim, só tem que fazer sentido lógico com a natureza da ação. Por exemplo, se um jogador descrever que deseja correr com toda sua força e dando seu máximo, ele poderá ganhar um dado adicional de bônus de execução, porém ao chegar a seu destino terá torcido seu tornozelo, e terá de anotar em sua ficha a condição temporária: torção de tornozelo.

Assim, o jogador terá de pesar o risco e a recompensa possível ao tentar utilizar um bônus de execução. Além disso, as penalidades geram adversidades interessantes para os jogadores superarem.

4.5. Desenvolvimento das ilustrações

O desenvolvimento das ilustrações se deu através de etapas: busca de referências, rascunho de alternativas e arte finalização do rascunho escolhido. O processo de design de personagens, em grande parte é iterativo e revolve-se muito ao redor de testar ideias, ver e analisar o que funciona. A seguir, será explorado um pouco acerca desse processo.

4.5.1. Design de personagens

Em um RPG de mesa são os próprios jogadores que criam seus personagens e podem imaginá-los como quiserem. As ilustrações dos personagens então servem mais como um guia e para representar uma classe específica. Como não existem classes de personagem no sentido tradicional de RPGs em Arquivo Confidencial, foram colocados alguns arquétipos para servirem de inspiração para os jogadores, que nada mais são do que tipos de personagens comuns de existirem nesse gênero de história.

Utilizo aqui o termo arquétipo de maneira rudimentar como um mero modelo para estilos de personagens em narrativas variadas. A função deles para o sistema é meramente servir de guia e inspiração para os jogadores poderem criar seus próprios personagens, querendo eles seguirem o arquétipo ou não. Assim, o design de um personagem de determinado arquétipo tem de comunicar visualmente as variadas características daquele personagem.

Então o design de personagens desse precisava cumprir alguns objetivos:

- ser coerente com o período histórico retratado;
- ser coerente com o gênero de mistério e investigação;
- comunicar ao leitor o papel narrativo (arquétipo) daquele personagem;

Com isso em mente e observando as referências históricas coletadas, foram realizados rascunhos para certos arquétipos de personagens.

E como o RPG é um jogo de aspecto cooperativo, um fator importante para o grupo de personagens é que, idealmente, todos devem ter habilidades e aptidões diferentes entre si. Isso para que seja possível que os personagens complementem as fraquezas uns dos outros e utilizem suas habilidades em colaboração para vencer os desafios impostos pela história. Dessa maneira, os arquétipos criados são bem diferentes entre si e trarão diferentes conjuntos de habilidades para o jogo.

O que todos os personagens de Arquivo Confidencial possuem em comum é que são interessados em investigar aquilo que está oculto pelas sombras do desconhecimento. São todos, em algum nível, investigadores em seus campos de atuação ou tornarão-se investigadores ao longo da história.



Figura 20 - design de arquétipos: detetive, repórter, estudante

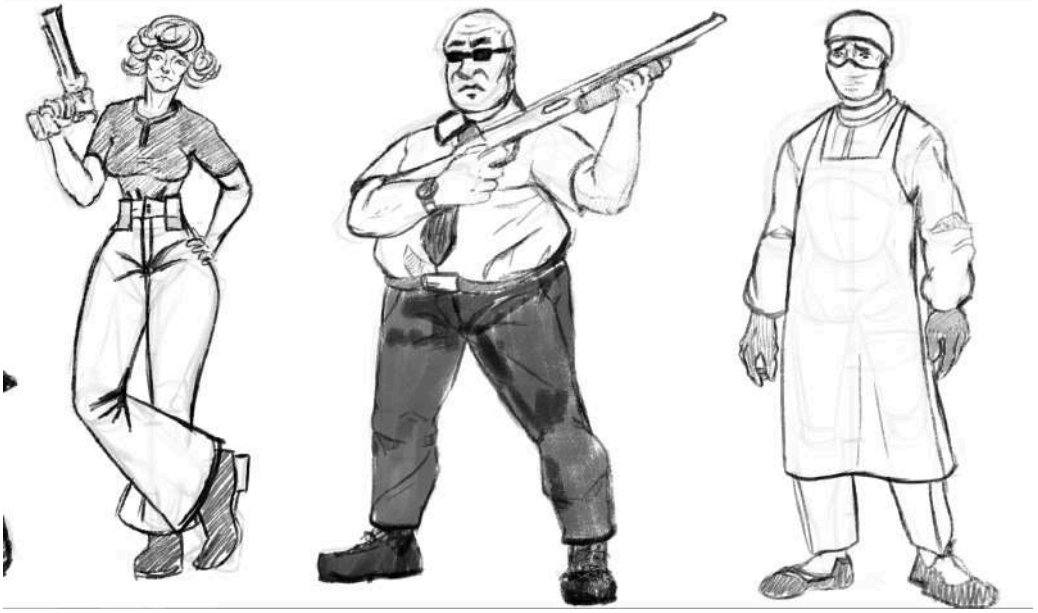


Figura 21 - design de arquétipos: criminosa, sobrevivencialista, médico



Figura 22 - design de arquétipo: professor e religiosa

Dois dos conceitos criados não foram incorporados na versão final do livro: a criminosa e o professor. O arquétipo criminoso foi eliminado por ser abrangente demais e não delimitar muito bem de que maneira esse personagem iria se tornar um investigador de conspirações. O professor foi eliminado porque estaria no mesmo nicho de personagem do estudante, apenas com mais graduações. Novamente, nada impede que os jogadores criem personagens totalmente fora desses arquétipos, ou mesmo nesses dois arquétipos descartados, eles devem servir apenas como inspiração ou como uma maneira de iniciar um jogo rapidamente.

4.5.2. Design da nave

A primeira ideia sobre a nave seria apenas de que se tratasse de um clássico "disco voador" extremamente grande. Durante o desenvolvimento da história, entretanto, a nave se tornou algo além de um mero mecanismo de transporte intergaláctico e deveria ter duas outras funções principais além do transporte: deveria ser uma estrutura multinível, para que cada nível pudesse conter um ecossistema artificial de planetas diferentes; e também deveria servir como uma espécie de "porta aviões" espacial, para que sondas menores fossem enviadas a partir dela para explorar diversos cantos do universo à procura de formas de vida.

Não que o formato discóide não pudesse ter essas funções, afinal trata-se de uma história de ficção científica. Mas também haveriam maneiras mais interessantes de transmitir essa ideia visualmente, de maneira que a nave também ficasse com um design mais original. Com isso em mente, começou-se o processo de geração de alternativas:

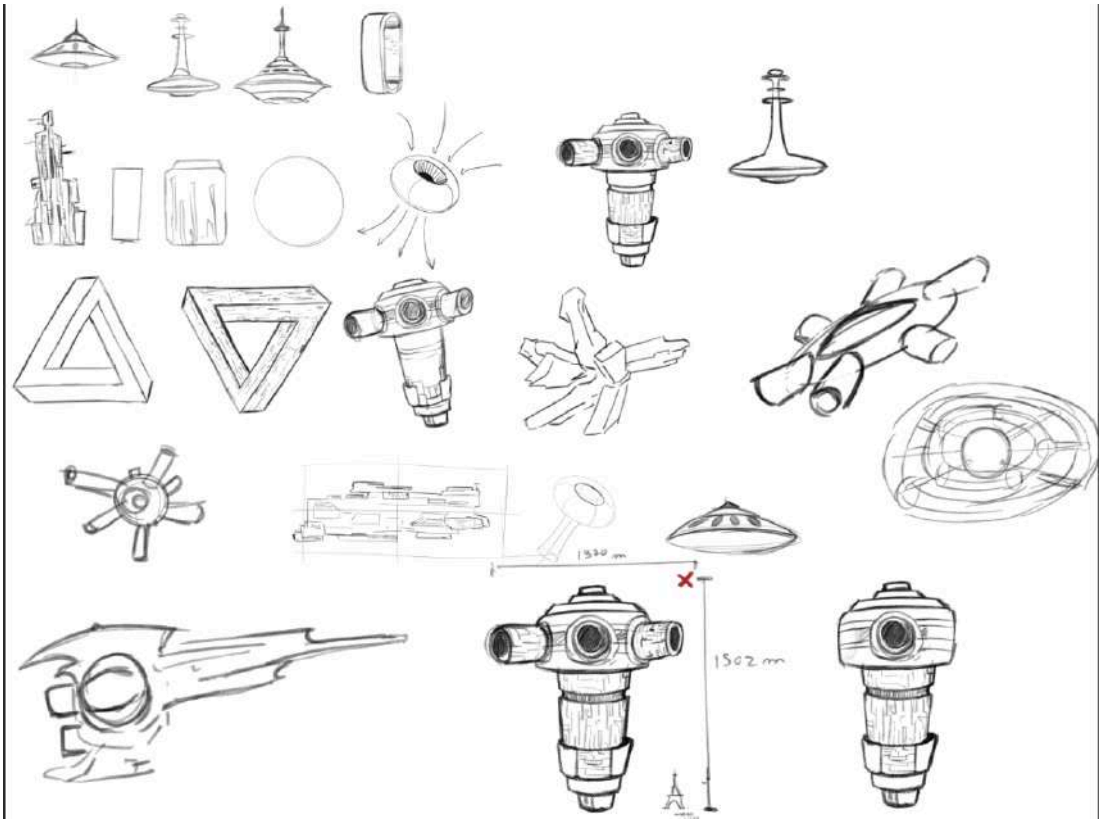


Figura 23 - rascunhos da nave espacial

O design escolhido, marcado com um ‘X’ na imagem acima parecia cumprir os requisitos necessários. Teria um layout semelhante ao de uma torre, os níveis seriam andares e através dos três túneis em cima as sondas poderiam ser lançadas. Como não se trata de uma história de “ficção científica *hard”*, onde os detalhes e precisão científica são aspectos extremamente importantes, não foi buscado aqui projetar uma nave que parecesse verossímil de um ponto de vista da física. O intento era apenas que evocasse a imagem de tecnologia alienígena, fora da compreensão humana e que transmitisse alguma ideia acerca de sua função.

4.5.3. Design dos alienígenas

O objetivo inicial era termos diversas possibilidades para raças extraterrestres no livro, assim o design de cada raça iria variar quanto a suas formas, anatomia e sensação que devem passar aos jogadores. Mas um objetivo em comum que todos os designs dos alienígenas deveriam alcançar é de causar uma sensação de estranheza nos jogadores. Porque a sensação de mistério seria melhor mantida dessa maneira e por serem criaturas de esferas existenciais completamente alheias às nossas. Em outras palavras, era desejável que houvesse o menor reconhecimento possível dessas criaturas enquanto seres dignos de qualquer tipo de empatia.

Utilizando um termo da antropologia, os alienígenas são o "outro". Podem até haver raças pacíficas, mas o primeiro contato visual seria certamente a estranheza.

Uma das raças colocadas seriam os clássicos *grey* (cinzentos). Há muitas teorias e versões presentes no imaginário popular com relação aos cinzentos, como é possível ver no quadro de referências da seção anterior. A maioria delas os coloca como seres de estatura baixa, com olhos grandes e pretos em formato ovalado. Com o objetivo de causar estranheza acima, o principal intento no desenvolvimento das alternativas foi encontrar um olhar que parecesse impessoal e desprovido de emoção. Como um cientista que observa uma bactéria em um microscópio, essa seria a distância evolutiva entre um ser humano e um grey.

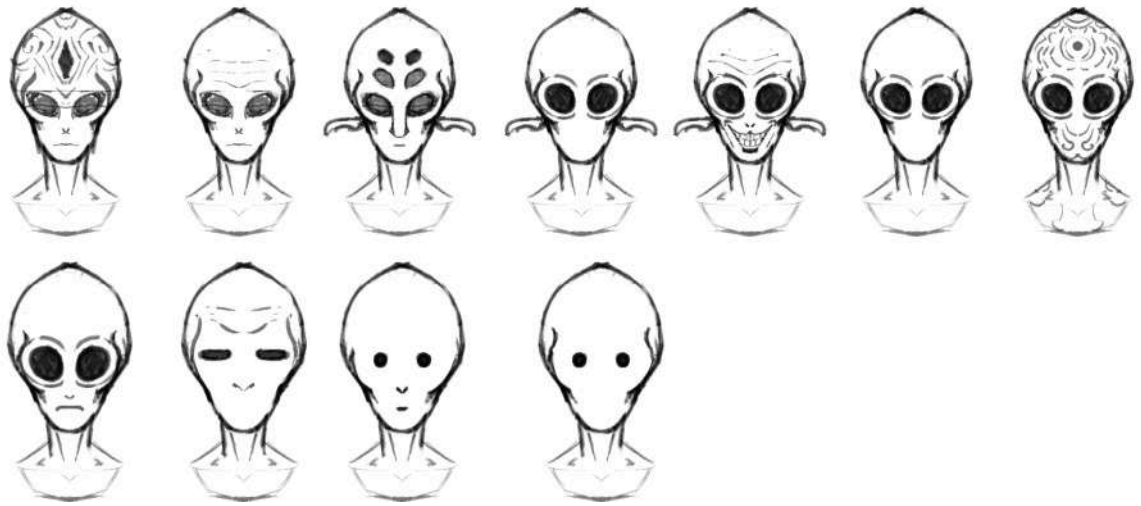


Figura 24 - alternativas para rosto do grey

A medida que o processo de iteração foi acontecendo, foi-se removendo características que pudessem ser reconhecidas como humanizadoras, até o momento que o olhar da criatura não transmite absolutamente nada. A criatura teria evoluído a

ponto de poder modificar sua própria anatomia, a ponto de remover códigos desnecessários de seu DNA e boca foi removida pois, já que agora se comunicam exclusivamente de maneira telepática. Assim, remove-se de seu semblante mais um elemento que poderia transmitir emoção, e com seus olhos sem vida, torna-se impossível de identificar intenção na criatura.

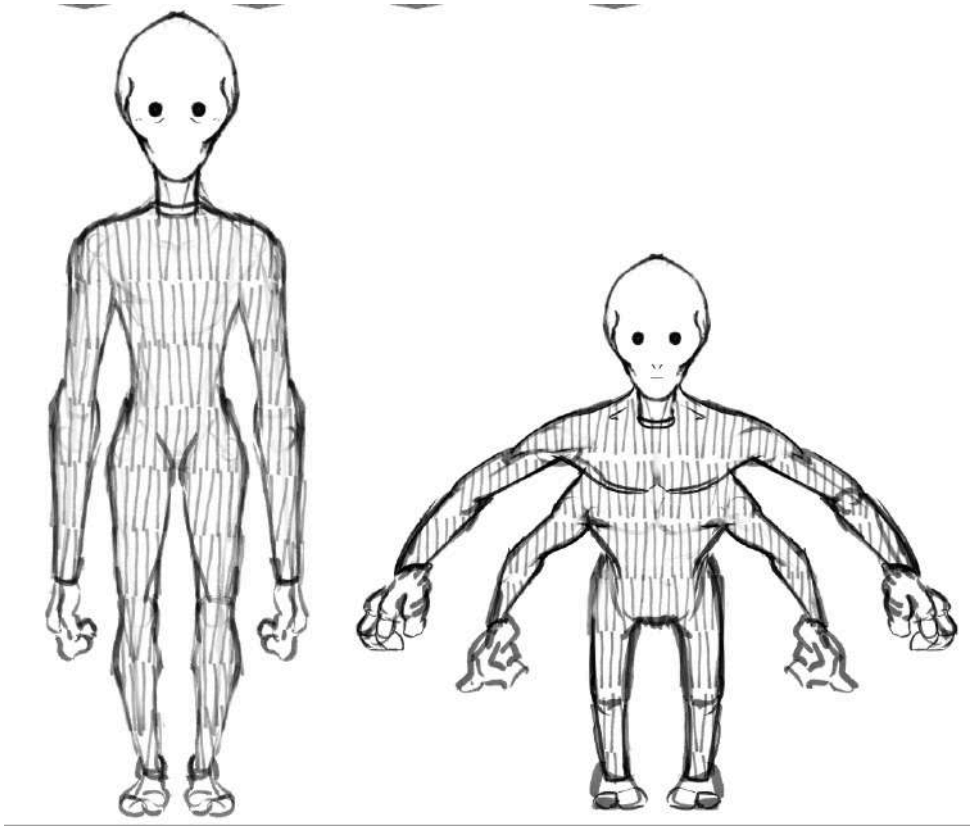


Figura 25 - design dos grey

Na história, os grey teriam construído geneticamente uma raça a partir de seu material genético, essa para realizar os trabalhos braçais. Assim, existem duas variações dos grey.

Os “qekkats” foram uma raça criada para representar um povo guerreiro intergaláctico. São versados no uso de armamentos de destruição e utilizam armaduras pesadas. Seu design deveria passar a ideia de um ser bruto, sólido e imponente, além de passar a ideia de serem assassinos de sangue frio.

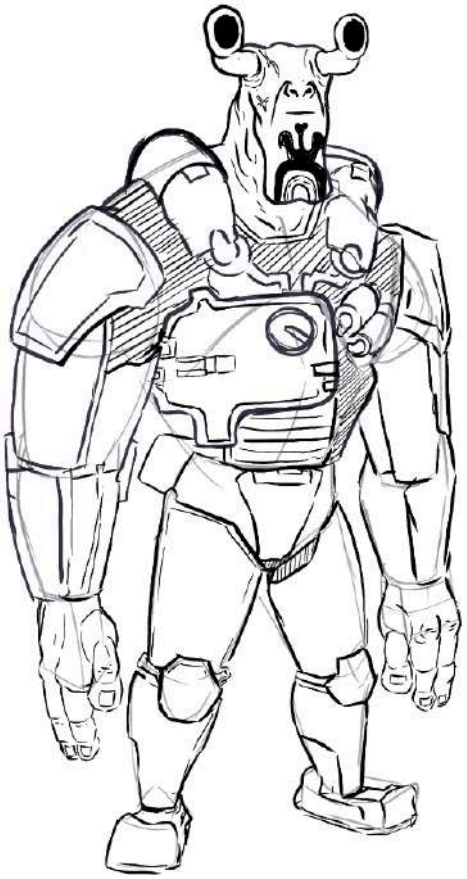


Figura 26 - design do qekkat

A versão do “chupa-cabra” desse universo, foi pensado como uma das raças mais animalescas criadas. Seria classificada como um predador em nosso mundo e a tentativa aqui foi dar o visual fora do comum de um monstro impossível à anatomia da fauna terrestre. Embora não seja uma criatura inteligente, ela pode ter fugido da nave e estar aterrorizando vilarejos rurais e o gado da região.



Figura 27 - o “chupa-cabra”

O “observador” é uma criatura que consegue viajar sem uso de naves ou equipamentos através do “mar” espacial. Não se sabe qual o objetivo dessa raça, apenas que trafegam entre galáxias e eventualmente param para se alimentar. O design da criatura se inspirou em animais aquáticos, imaginando que ela conseguiria trafegar pelo espaço tal como animal marinho.

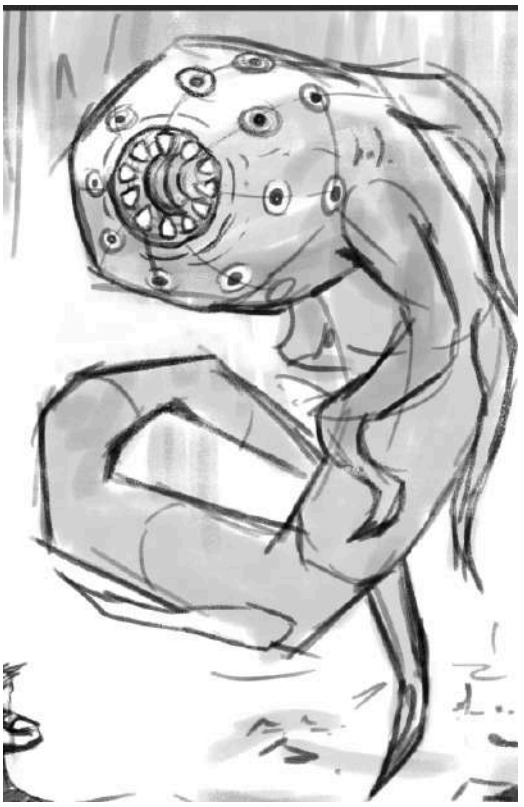


Figura 28 - design do observador

Outra coisa que não foi possível de se realizar de maneira completa devido a falta de tempo foi o desenvolvimento de todas as espécies alienígenas desejadas. No decorrer do projeto foi necessário analisar e decidir o que era mais essencial e deveria ser inserido no livro com prioridade e frequentemente foi necessário fazer escolher de conteúdo que deveria ser cortado ou que, infelizmente, não haveria tempo de ser desenvolvido de maneira satisfatória.

4.5.4. Rascunhos de ilustração de capa e aberturas de capítulo

As ilustrações da capa e das aberturas de capítulo tinham uma finalidade um pouco diferente das demais ilustrações utilizadas ao longo do livro. Elas deveriam ser mais chamativas, cobrir a página inteira e transmitir uma ideia do conteúdo ou do livro (capa) ou do capítulo onde aparecem.

A capa foi inspirada nas capas das revistas do Hellboy, apresentando uma composição com os personagens e elementos relevantes da história. Nesse ponto, havia uma ideia vaga de que os personagens da capa seriam os personagens que teriam manipulado e criado o livro que os jogadores estão lendo, deixando suas anotações pessoais ao longo dele. Em ponto do andamento essa ideia foi abandonada, mas a capa permaneceu da mesma maneira, pois ainda transmitia bem a ideia do livro. Mas foi necessário adicionar um subtítulo posteriormente para facilitar o entendimento sobre o que é o produto para alguém que visse apenas a capa.

As aberturas de capítulo seguem ideias semelhantes, mas seu propósito é introduzir tematicamente o que será abordado em cada seção do livro. Inicialmente são feitos thumbnails para compreender a distribuição visual dos elementos, depois são feitos os rascunhos finais e por fim a arte finalização com as linhas definitivas e adição de cores.



Figura 29 - rascunho para capa



Figura 30 - rascunhos das ilustrações de aberturas de capítulo

4.6. Desenvolvimento da identidade visual da diagramação

A intenção de evocar o momento histórico e a temática do RPG seriam cumpridas muito devido ao estilo visual da diagramação. Primeiramente era necessário escolher uma fonte, já era desejado que fosse uma fonte que fizesse alusão a fontes de

máquinas de escrever, logo, fontes monoespaçadas. Alguns testes foram feitos para encontrar a fonte ideal e muitas tiveram de ser descartadas por não possuírem acentos de pontuação comuns para a língua portuguesa.

Primeiramente foram feitos testes procurando decidir qual seria a fonte utilizada em títulos e a que seria utilizada em textos corridos. Na imagem abaixo, constam as famílias testadas, na ordem de cima para baixo foram: Courier Prime, Xanh Mono, American Typewriter, Cutive Mono, Veteran Typewriter, Special Elite e Mom's Typewriter.

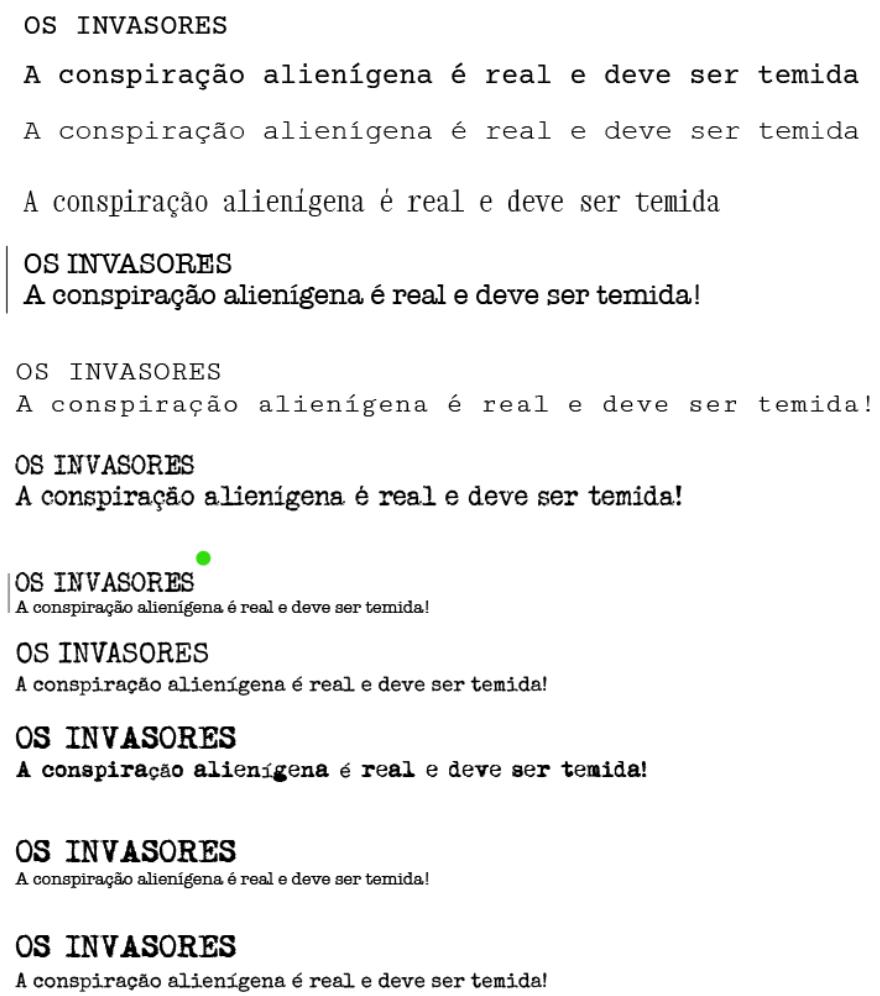
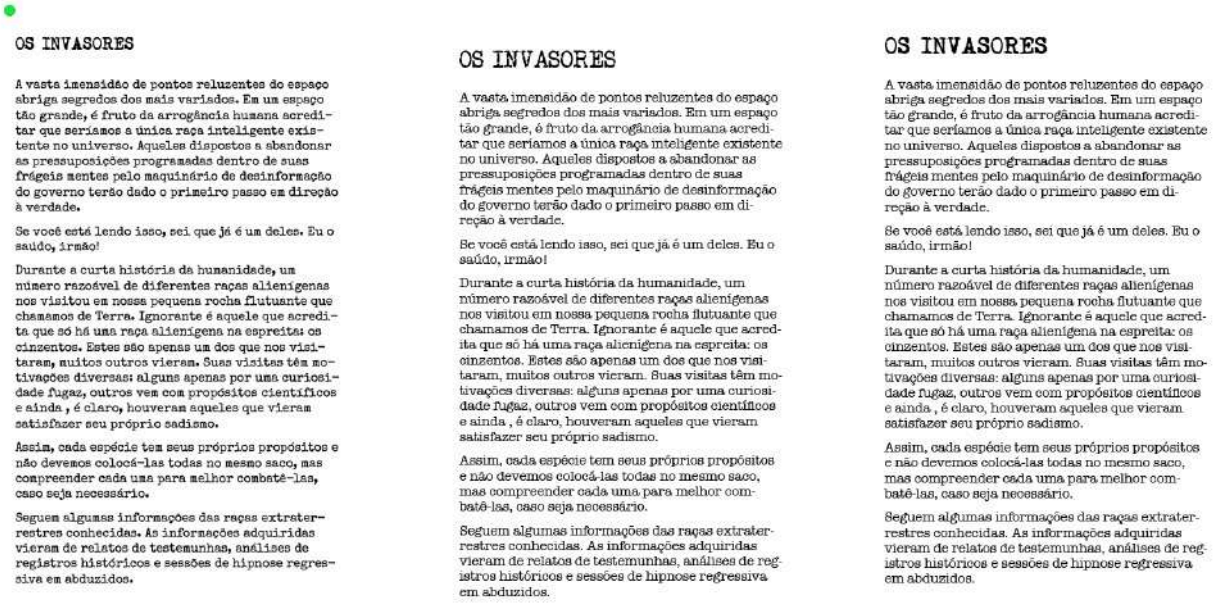


Figura 31 - teste de fontes

Em seguida foram testados como as fontes se comportavam em um grande corpo de texto.

No final das contas, as fontes escolhidas foram: Special Elite para os textos e Veteran Typewriter para os títulos. Ambas as fontes possuem uma certa rugosidade que simula melhor a tinta de uma máquina de escrever. Uma questão é que elas não

possuem grande variação quanto a seu corpo (bold, italic, etc) mas isso não é algo que existe em máquinas de escrever de qualquer maneira, o que deve-se destacar é que foram então utilizados de outros elementos gráficos para realizar eventuais destaques ao longo do texto do livro.



OS INVASORES

A vasta imensidão de pontos reluzentes do espaço abriga segredos dos mais variados. Em um espaço tão grande, é fruto da arrogância humana acreditar que seríamos a única raça inteligente existente no universo. Aqueles dispostos a abandonar as pressuposições programadas dentro de suas frágeis mentes pelo maquinário de desinformação do governo terão dado o primeiro passo em direção à verdade.

Se você está lendo isso, sei que já é um deles. Eu o saúdo, irmão!

Durante a curta história da humanidade, um número razoável de diferentes raças alienígenas nos visitou em nossa pequena rocha flutuante que chamamos de Terra. Ignorante é aquele que acredita que só há uma raça alienígena na espreita: os cinzentos. Estes são apenas um dos que nos visitaram, muitos outros vieram. Suas visitas têm motivações diversas: alguns apenas por uma curiosidade fugaz, outros vem com propósitos científicos e ainda , é claro, houveram aqueles que vieram satisfazer seu próprio sadismo.

Assim, cada espécie tem seus próprios propósitos e não devemos colocá-las todas no mesmo saco, mas compreender cada uma para melhor combatê-las, caso seja necessário.

Seguem algumas informações das raças extraterrestres conhecidas. As informações adquiridas vieram de relatos de testemunhas, análises de registros históricos e sessões de hipnose regressiva em abduzidos.

OS INVASORES

A vasta imensidão de pontos reluzentes do espaço abriga segredos dos mais variados. Em um espaço tão grande, é fruto da arrogância humana acreditar que seríamos a única raça inteligente existente no universo. Aqueles dispostos a abandonar as pressuposições programadas dentro de suas frágeis mentes pelo maquinário de desinformação do governo terão dado o primeiro passo em direção à verdade.

Se você está lendo isso, sei que já é um deles. Eu o saúdo, irmão!

Durante a curta história da humanidade, um número razoável de diferentes raças alienígenas nos visitou em nossa pequena rocha flutuante que chamamos de Terra. Ignorante é aquele que acredita que só há uma raça alienígena na espreita: os cinzentos. Estes são apenas um dos que nos visitaram, muitos outros vieram. Suas visitas têm motivações diversas: alguns apenas por uma curiosidade fugaz, outros vem com propósitos científicos e ainda , é claro, houveram aqueles que vieram satisfazer seu próprio sadismo.

Assim, cada espécie tem seus próprios propósitos e não devemos colocá-las todas no mesmo saco, mas compreender cada uma para melhor combatê-las, caso seja necessário.

Seguem algumas informações das raças extraterrestres conhecidas. As informações adquiridas vieram de relatos de testemunhas, análises de registros históricos e sessões de hipnose regressiva em abduzidos.

OS INVASORES

A vasta imensidão de pontos reluzentes do espaço abriga segredos dos mais variados. Em um espaço tão grande, é fruto da arrogância humana acreditar que seríamos a única raça inteligente existente no universo. Aqueles dispostos a abandonar as pressuposições programadas dentro de suas frágeis mentes pelo maquinário de desinformação do governo terão dado o primeiro passo em direção à verdade.

Se você está lendo isso, sei que já é um deles. Eu o saúdo, irmão!

Durante a curta história da humanidade, um número razoável de diferentes raças alienígenas nos visitou em nossa pequena rocha flutuante que chamamos de Terra. Ignorante é aquele que acredita que só há uma raça alienígena na espreita: os cinzentos. Estes são apenas um dos que nos visitaram, muitos outros vieram. Suas visitas têm motivações diversas: alguns apenas por uma curiosidade fugaz, outros vem com propósitos científicos e ainda , é claro, houveram aqueles que vieram satisfazer seu próprio sadismo.

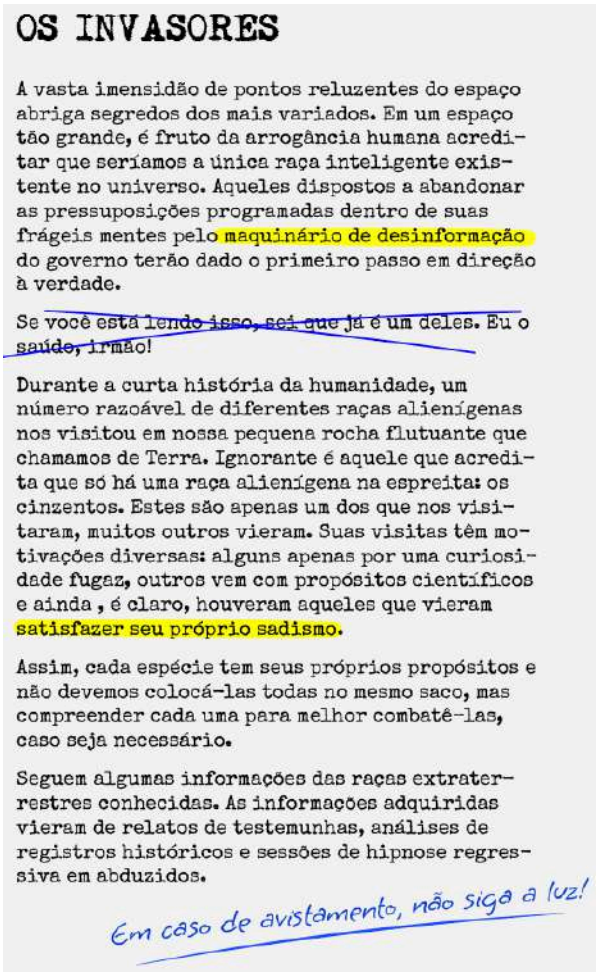
Assim, cada espécie tem seus próprios propósitos e não devemos colocá-las todas no mesmo saco, mas compreender cada uma para melhor combatê-las, caso seja necessário.

Seguem algumas informações das raças extraterrestres conhecidas. As informações adquiridas vieram de relatos de testemunhas, análises de registros históricos e sessões de hipnose regressiva em abduzidos.

Figura 32 - testes em textos longos

Era necessário então formular padrões visuais que seriam repetidos com seus propósitos específicos ao longo do texto. A ideia, já expressa anteriormente, era de fazer a alusão de que esse livro manipulado, rasurado e rabiscado por outros investigadores. Para isso foram utilizados elementos visuais para simular o uso de marca-textos e anotações rabiscadas com uma caneta esferográfica azul. A fonte utilizada nos textos que simulam manuscrita foi a Grape Nuts Regular.

Por fim, também foi realizado um teste de disposição básica dos elementos na página. Esse teste foi feito de maneira rápida no Adobe Illustrator então não possuía a estrutura necessária que se pode criar com o InDesign, ainda assim, serviu como base para posteriormente o projeto no software específico de diagramação. Muitas coisas foram alteradas, mas uma questão estrutural básica do texto em duas colunas foi mantida por ser julgada mais proveitosa para a legibilidade a navegação do texto.



OS INVASORES

A vasta imensidão de pontos reluzentes do espaço abriga segredos dos mais variados. Em um espaço tão grande, é fruto da arrogância humana acreditar que seríamos a única raça inteligente existente no universo. Aqueles dispostos a abandonar as pressuposições programadas dentro de suas frágeis mentes pelo maquinário de desinformação do governo terão dado o primeiro passo em direção à verdade.

Se você está lendo isso, sei que já é um deles. Eu o saúdo, irmão!

Durante a curta história da humanidade, um número razoável de diferentes raças alienígenas nos visitou em nossa pequena rocha flutuante que chamamos de Terra. Ignorante é aquele que acredita que só há uma raça alienígena na espreita: os cinzentos. Estes são apenas um dos que nos visitaram, muitos outros vieram. Suas visitas têm motivações diversas: alguns apenas por uma curiosidade fugaz, outros vem com propósitos científicos e ainda , é claro, houveram aqueles que vieram satisfazer seu próprio sadismo.

Assim, cada espécie tem seus próprios propósitos e não devemos colocá-las todas no mesmo saco, mas compreender cada uma para melhor combatê-las, caso seja necessário.

Seguem algumas informações das raças extraterrestres conhecidas. As informações adquiridas vieram de relatos de testemunhas, análises de registros históricos e sessões de hipnose regressiva em abduzidos.

Em caso de avistamento, não siga a luz!

Figura 33 - criação de padrões visuais

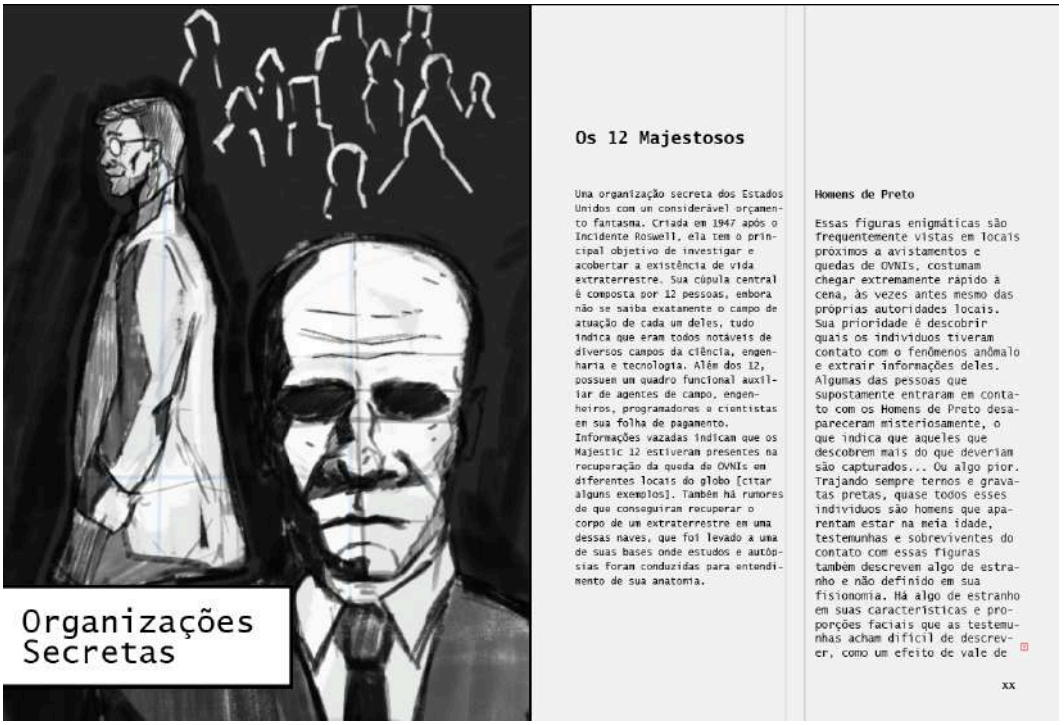


Figura 34 - disposição dos elementos na mancha gráfica

5. Produto Final

Partimos agora para visualização do estado final do produto. Como dito em momentos anteriores, houveram aspectos do projeto que não puderam ser inseridos no produto final por uma questão temporal. Contudo, ainda se trata de uma versão jogável e funcional do sistema. O livro poderá ser visualizado na íntegra no apêndice, nesse momento, será apenas explicado da estruturação final do livro de maneira geral.

5.1. Arte finalização das ilustrações

A arte finalização foi inspirada no estilo de Mike Mignola. Utilizando a cor preta para desenhar os traços finais dos personagens e delimitar as sombras. Em seguida, eram adicionadas as cores aos personagens na camada de baixo. Em algumas ilustrações, com o propósito de criar uma iluminação mais dramática, (como na capa) adicionou-se uma fonte de luz secundária (*rim light)* para definir o contorno dos personagens.

O uso forte do preto não foi apenas uma escolha estilística, mas também está relacionado com a narrativa do livro. O mundo de Arquivo Confidencial está envolto em mentiras e meias verdades. A verdade é refém de uma sombra conjurada pelos mecanismos de poder e suas agendas particulares. De maneira que cabe aos jogadores investigarem e livrar o mundo dessa escuridão figurada. Assim, o uso de um preto forte se justifica também fazendo referências a histórias de investigação e mistérios noir.

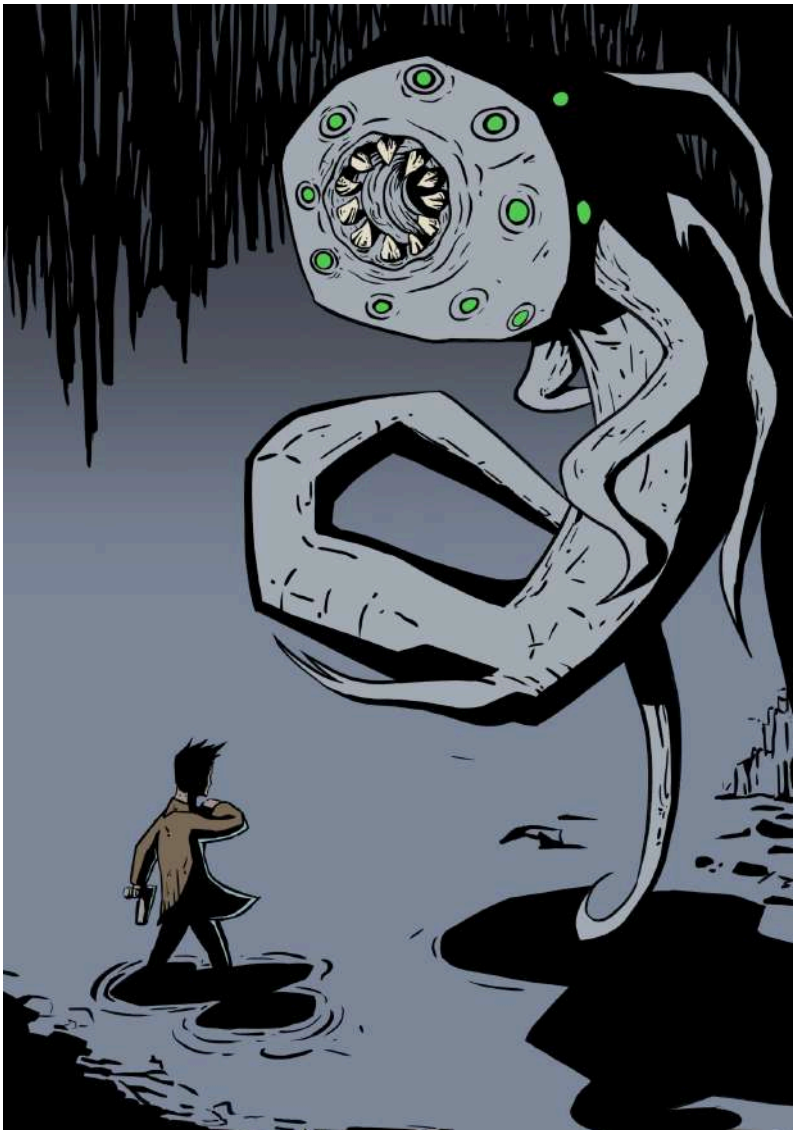


Figura 35 - exemplo de arte finalizada

5.2. Capa

O primeiro elemento com o qual o jogador irá se deparar é de suma importância. Na ilustração tentamos apresentar os tipos de personagens que são os protagonistas de histórias nesse sistema, ao mesmo tempo que introduzir certos antagonistas como os próprios extraterrestres e os homens de preto. Como maneira de caracterizar o produto de maneira mais objetiva, também foi colocado o subtítulo: “Um RPG de conspirações alienígenas”, pois uma interpretação possível ao ver-se apenas a imagem da capa é de que poderia se tratar de uma história em quadrinhos, por exemplo.

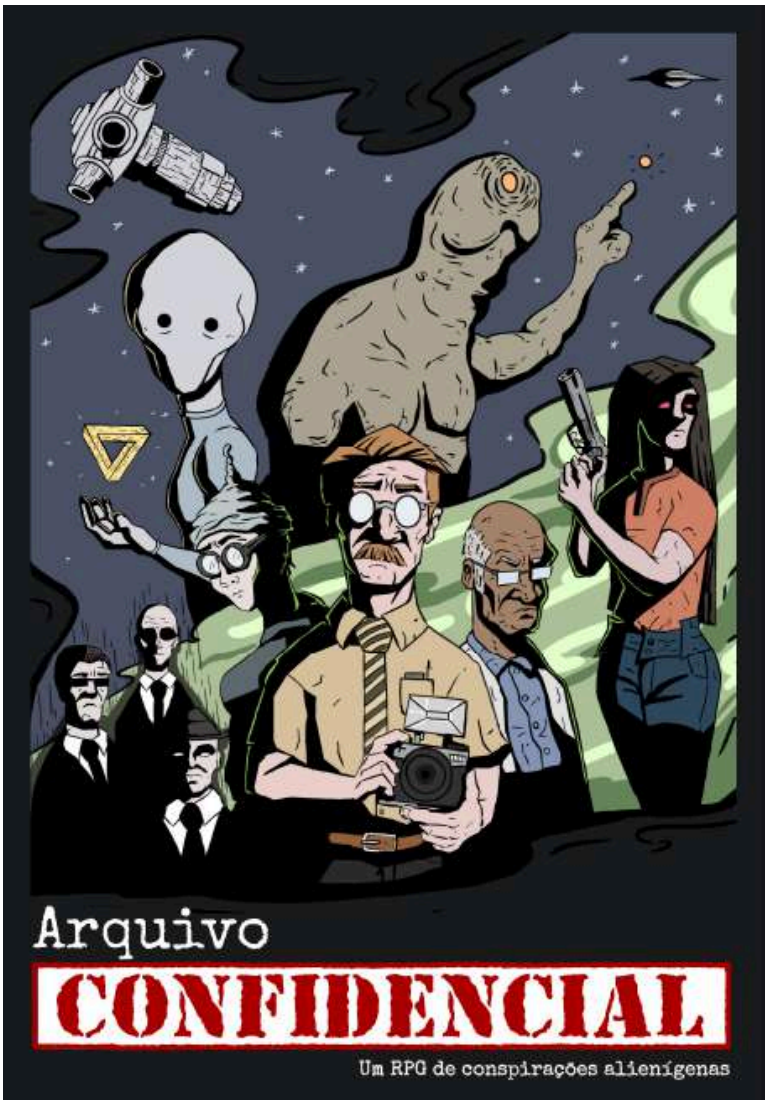


Figura 36 - Versão final da capa

5.3. Personagens

O estilo adotado na finalização das ilustrações também desempenhou um papel importante na construção da identidade visual dos arquétipos, contribuindo para reforçar suas características essenciais de serem investigadores do oculto. Por meio do do alto contraste desse estilo de sombreamento específico, foi possível atribuir a eles uma atmosfera mais sombria e introspectiva, alinhando o tom visual dos desenhos ao conteúdo simbólico que representam na narrativa.



Figura 37 - ilustração dos personagens: repórter, detetive, estudante



Figura 38 - ilustração dos personagens: médico, conspiracionista, religiosa

5.4. Fichas de personagem

Antes de entrarmos na diagramação do livro em si, é proveitoso descrever o desenvolvimento um elemento complementar ao jogo: a ficha de personagem. Em

jogos de RPG, essas fichas funcionam como uma suporte para que os jogadores registrem os atributos e demais informações importantes de seus personagens. Como o sistema de Arquivo Confidencial é propositalmente simples e direto, a ficha não demandou uma estrutura visual complexa. Foram incluídos apenas os campos essenciais: nome e ocupação do personagem; características; espaço para registrar possíveis condições temporárias; antecedentes e inventário (conjunto de itens que o personagem carrega).

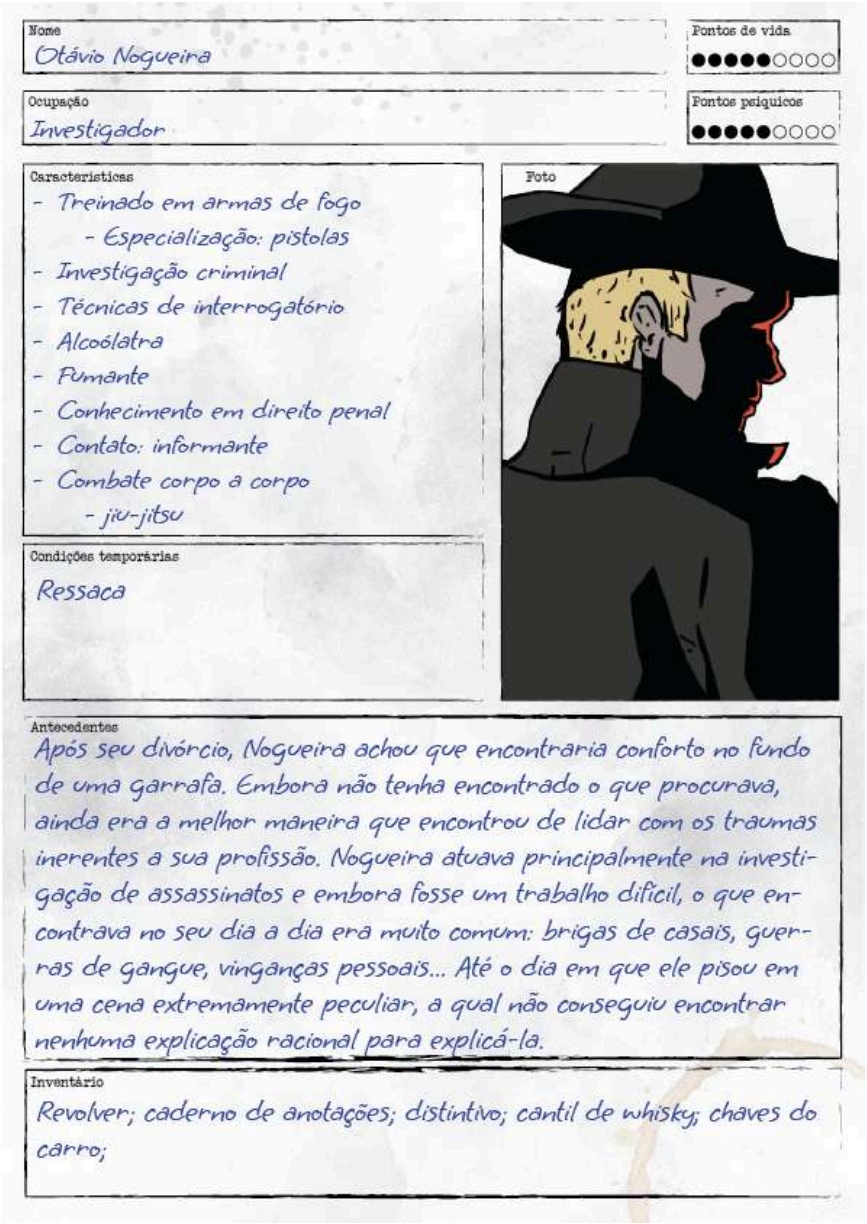


Figura 39 - exemplo de ficha de personagem preenchida

As fichas para preencher não fazem parte do livro, mas são um material à parte. Os jogadores poderiam imprimir essas fichas em impressoras domésticas com os arquivos pdf fornecidos ou tirar cópias das originais. Dentro do livro, no entanto,

foram colocadas fichas prontas para os arquétipos dos personagens, para possibilitar que jogadores que não desejam criar seus personagens possam simplesmente utilizá-las.

5.5. Parâmetros da diagramação

As dimensões do objeto são de 160 x 230 mm e a configuração geral do livro foi feita pensando em confeccionar o livro em grampo canoa. Assim, a configuração do documento ficou da seguinte maneira:

- Margens:
    - superior: 12 mm;
    - inferior: 20 mm;
    - interna: 20 mm;
    - externa 10 mm;
- Colunas e espaçamento: 2 colunas com 5 mm de espaçamento entre colunas;
- Fontes, tamanhos e entrelinha
    - corpo de texto: Special Elite 9 pt com entrelinha em 11 pt;
    - títulos: Veteran Typewriter (em caixa alta) 9 pt com entrelinha em 11 pt;
    - textos de destaque: Grape Nuts em 18 pt;
    - indentação: 6 mm;
    - alinhamento: à esquerda;
- Hifenização: hifenizar palavras com até 5 letras, após as 2 primeiras e antes das 2 últimas letras e limite de 3 hifens por parágrafo



Figura 40 - configuração do spread

Com isso a configuração base dos spreads está montada. Nessa estrutura foram ajustados os elementos textuais e ilustrativos do livro.

5.6. Spreads

A diagramação dos spreads teve de lidar com muitos elementos visuais e tentar balanceá-los nas páginas. Tínhamos o corpo do texto onde a maioria da informação estaria inserida; destaques a regras e situações específicas que estariam em notas adesivas ou escritas “a mão” na página e as ilustrações.

Para facilitar a compreensão do leitor, foram criados padrões visuais que seriam utilizados durante as páginas com propósitos específicos:

- Para destacar termos ou conceitos importantes utilizou-se o marca-texto;
- Para escrever notas adicionais importantes com finalidade de complementar entendimento de regras ou inserir elementos narrativos adicionais, foi utilizado o texto manuscrito diretamente na página;
- Para exemplificar uma regra, geralmente criado uma situação de jogo fictícia, foram utilizados os textos manuscritos em pedaços de papel colados na página;



INTRODUÇÃO

Sejam todos bem-vindos a mundo de "Arquivo Confidencial", um RPG narrativo de conspirações governamentais e alienígenas. Investigue avistamentos de OVNIs; descubra criaturas da criptozoologia e enfrente os temíveis agentes da desinformação dos mais diversos governos globais!

Nas páginas a seguir, você poderá explorar e descobrir as verdades sobre o mundo desta narrativa e compreender as regras do jogo.

O QUE É UM RPG?

Uma sigla para "Role Playing Game", o RPG poderia ser traduzido como: Jogo de Interpretação de Papéis e trata-se de um jogo narrativo onde um grupo de jogadores (normalmente de 3 a 6 pessoas) colabora em prol de um objetivo em comum. Neste jogo, uma pessoa do grupo tomará o papel do mestre, enquanto os restante serão os jogadores.

O mestre é o narrador do jogo, seu papel é descrever o cenário, narrar os acontecimentos da história e controlar todos os personagens não controlados pelos jogadores (os chamados Non Players Characters, ou NPCs). Por sua vez, os jogadores serão os personagens principais da história, seu papel é estragar os planos do mestre seu papel é interpretar a maneira como seus personagens irão reagir às situações apresentadas pelo mestre e agir de acordo.

Embora o mestre controle os antagonistas e deva fazê-lo de maneira a criar desafios que tornem a história mais interessante, não necessariamente é uma situação "mestre versus jogadores". Como se trata de um jogo narrativo, o objetivo principal dele não é alcançar a "vitória", mas sim contar uma história de maneira colaborativa que seja interessante e divertida para os envolvidos.

É comum no decorrer do jogo os jogadores e o mestre falarem como se fossem os personagens que estão interpretando, afinal, é um "jogo de interpretação de papéis". Nesse sentido, poderia se dizer que o RPG se aproxima de uma peça teatral. Embora, é claro, ninguém espere atuações de nível profissional, quando todos se dispõem a interpretar seus personagens e imergirem suas mentes no mundo da narrativa, o jogo fica muito mais envolvente para todo o grupo.

Junte-se a outros investigadores. A busca pela verdade exige trabalho em equipe!

4

DURAÇÃO DO JOGO

Uma sessão de RPG tende a durar de 2 a 5 horas e embora um grupo possa começar e terminar uma história nesse tempo, é mais comum serem necessárias algumas sessões de jogo para realmente dar fim a narrativa. Isto é, um grupo poderia jogar a mesma história, com os mesmos personagens, durante vários meses, ao longo de diversas sessões diferentes.

A duração total de uma "campanha" (modo como pode ser chamado o conjunto de várias sessões de jogo) acaba sendo uma mistura do planejamento do mestre, o modo como os jogadores conduzem seus personagens e o tipo de sistema utilizado. Por exemplo, o livro que você tem em mãos dispõe de um conjunto de regras idealizadas para histórias de sessões únicas ou campanhas curtas (de 2 a 3 sessões). Isso não impede que você jogue campanhas mais longas em Arquivo Confidencial, trata-se apenas de uma recomendação.

O QUE É PRECISO PARA JOGAR?

Fora o próprio livro que você tem em mãos, os únicos materiais realmente necessários para este jogo são: alguns dados de seis faces (quanto mais melhor, mas em torno de cinco dados é uma boa quantidade), papel, lápis e borracha. Com isso e muita imaginação você e seus amigos já conseguirão se embrenhar nos mistérios e conspirações de Arquivo Confidencial.

Como sugestões para melhorar a experiência, recomendamos um caderno de anotações, para notas rápidas sobre acontecimentos, pistas e informações adquiridas no decorrer do jogo. Também é recomendado imprimir as fichas dos personagens, nelas você poderá anotar as características, nome e história pregressa do seu personagem.

COMO O JOGO FUNCIONA

Como dito acima, o sistema de Arquivo Confidencial utiliza dados de seis faces em sua mecânica básica. Os dados entrarão em cena toda vez que o resultado de uma ação tomada por um personagem estiver a prova, isso acontece quando uma atividade particularmente difícil estiver sendo executada ou quando houver uma disputa entre duas ações opostas de personagens diferentes.

Nessas situações, o mestre irá pedir por um teste de habilidade.

Esse teste ocorre através de uma série de etapas:

- Por padrão, são lançados dois dados;
- Somam-se bônus e penalidades, cada qual adicionando ou subtraindo um dado ao total do lance;
- Checam-se então os resultados em cada um dos dados lançados. Para cada valor maior que 3 (4, 5 ou 6) contará como um ponto de acerto;
- Por fim, comparam-se os pontos de acerto obtidos com o "limiar de dificuldade" da ação realizada, caso o valor seja superior ou igual, a ação foi realizada com sucesso.

5

Figura 41 - Spread de introdução ao livro

Como já podemos perceber na imagem acima, também foi feito um tipo de ilustração adicional para melhor caracterização do livro em certos momentos. Feitos na mesma cor de azul para simular um desenho rascunhado por um investigador que tivesse tido acesso a esse livro anteriormente. Elas foram colocadas ao longo do livro tanto para auxílio em caracterização de regras como também como um elemento para descrever certos elementos narrativos. Os outros tipos de ilustração utilizada seguem o estilo principal de arte finalização, mas foram colocadas de maneira a parecerem registros fotográficos.

O livro deveria parecer que já tinha sido utilizado e rabiscado anteriormente, ainda assim, não era desejável fazer isso de maneira extremamente caótica, em detrimento da legibilidade e navegação, por isso, esses elementos foram utilizados apenas na medida certa.

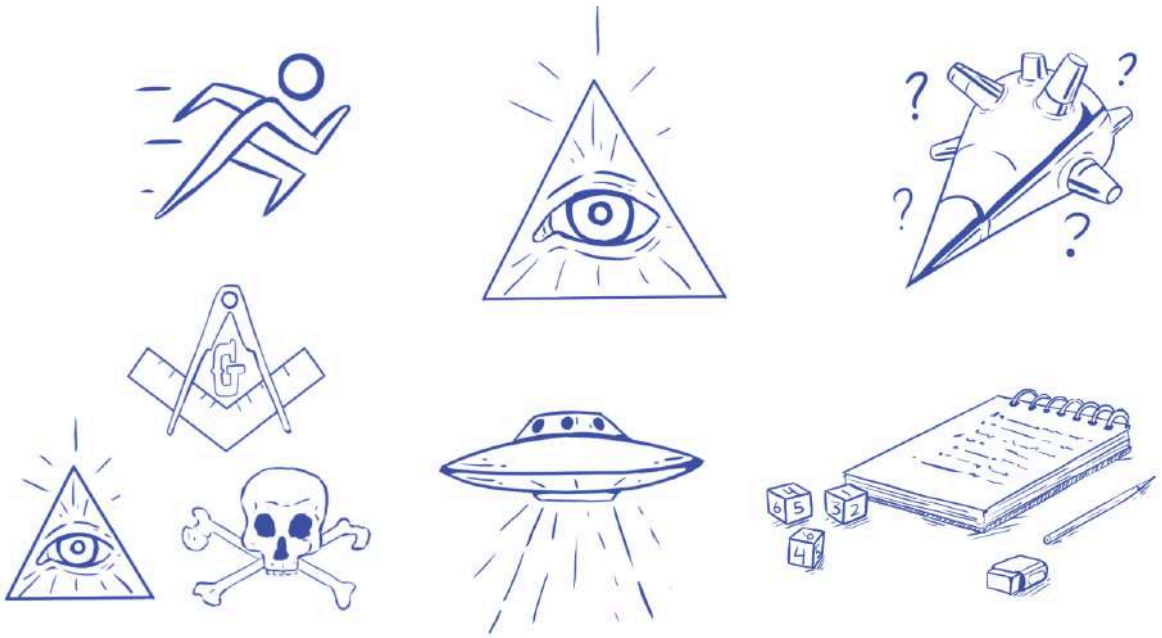


Figura 42 - ilustrações adicionais

Como elemento visual auxiliar, foram feitos determinados padrões de manchas para o plano de fundo das páginas. O objetivo era fazer parecer que eram folhas antigas e um pouco danificadas após muita utilização. Novamente, não desejava-se fazer isso de maneira a atrapalhar a leitura do texto, então as texturas foram colocadas em baixa opacidade e de maneira suave.



Figura 43 - exemplo de uma das texturizações

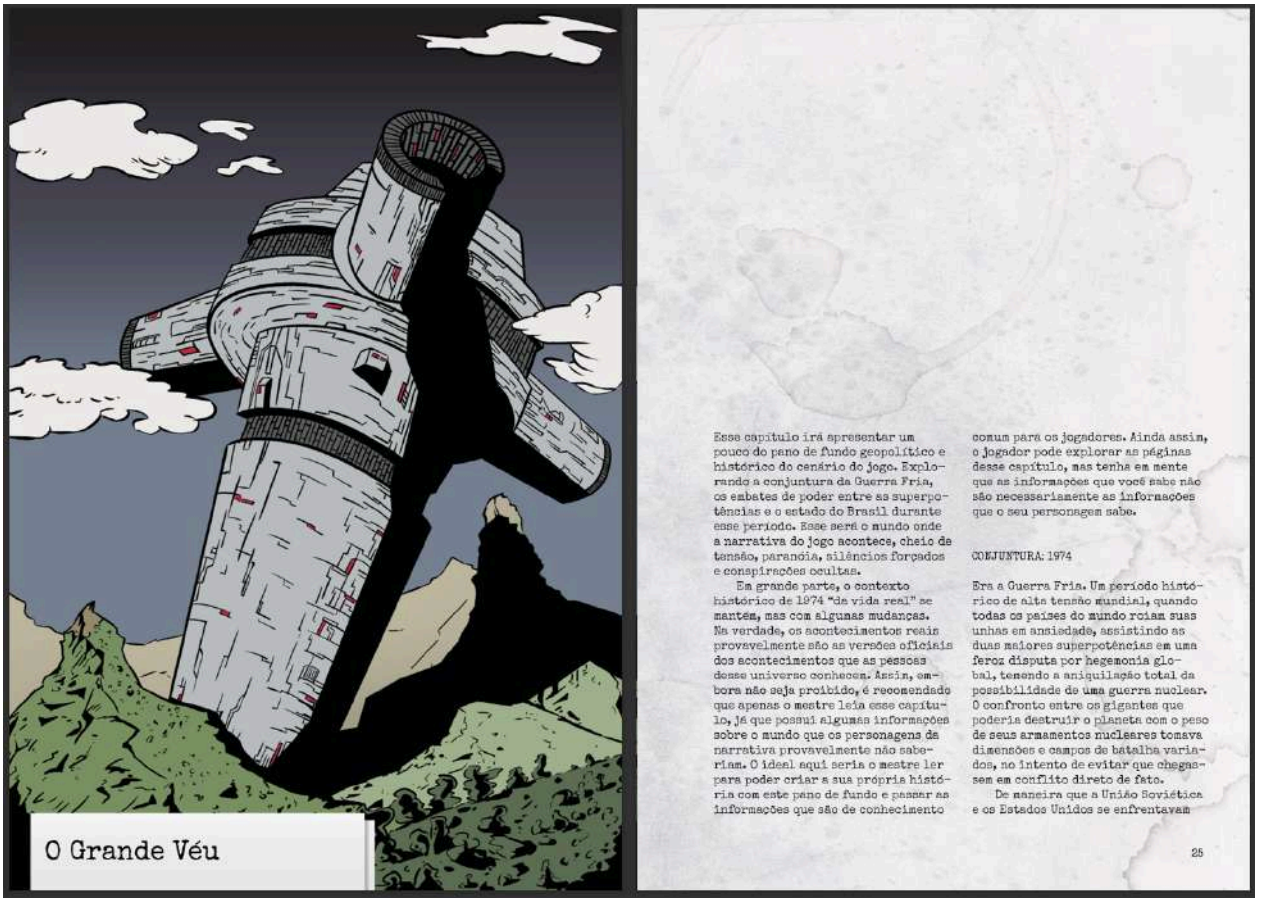
Haveriam spreads com propósitos diferentes que seriam organizados de maneira específica. Por exemplo, os spreads de abertura de capítulo:



Figura 44 - spread de abertura do capítulo “Organizações Secretas”

Nesses spreads a ilustração iria sempre estar na página da esquerda, com o título no canto inferior esquerdo. Ademais, foi dado um respiro visual na página da direita, de maneira a criar uma separação clara entre o capítulo anterior e o início de um novo.

Apesar de conter um grande número de ilustrações, o livro ainda se caracteriza por apresentar uma quantidade significativa de texto corrido, o que é típico de publicações voltadas ao universo dos jogos de RPG. Nos spreads dedicados às descrições narrativas do mundo, optou-se por reduzir o uso de imagens e anotações, priorizando a fluidez da leitura e a imersão no conteúdo textual. Já nas seções mais técnicas, voltadas à explicação das regras do sistema, foi-se necessário empregar mais elementos de destaque visual, como as notas e o marca texto, para evidenciar conceitos-chave e facilitar a compreensão das mecânicas do jogo.



Esse capítulo irá apresentar um pouco do pano de fundo geopolítico e histórico do cenário do jogo. Explorando a conjuntura da Guerra Fria, os embates de poder entre as superpotências e o estado do Brasil durante esse período. Esse será o mundo onde a narrativa do jogo acontece, cheio de tensão, paranóia, silêncios forçados e conspirações ocultas.

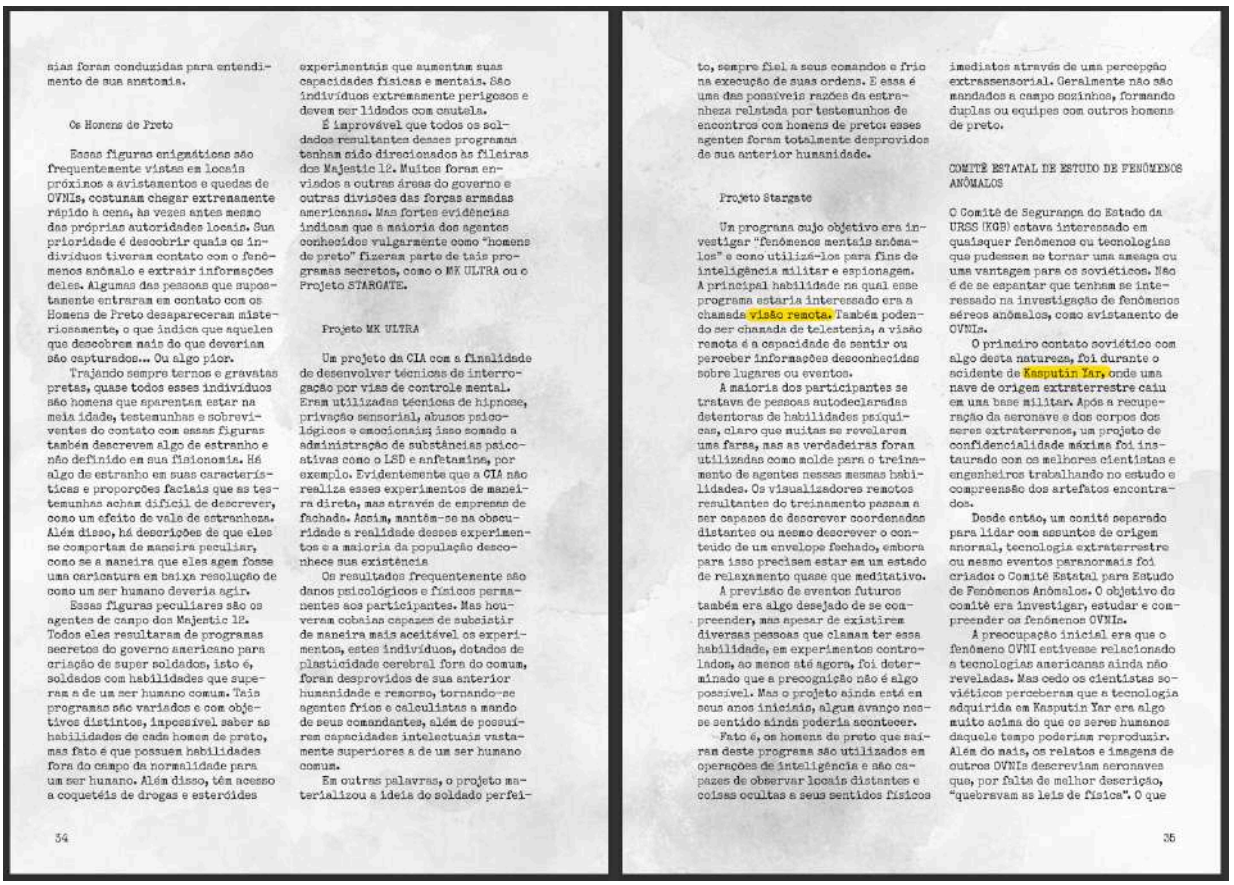
Em grande parte, o contexto histórico de 1974 "da vida real" se mantém, mas com algumas mudanças. Na verdade, os acontecimentos reais provavelmente são as versões oficiais dos acontecimentos que as pessoas desse universo conhecem. Assim, embora não seja proibido, é recomendado que apenas o mestre leia esse capítulo, já que possui algumas informações sobre o mundo que os personagens da narrativa provavelmente não saberiam. O ideal aqui seria o mestre ler para poder criar a sua própria história com este pano de fundo e passar as informações que são de conhecimento comum para os jogadores. Ainda assim, o jogador pode explorar as páginas desse capítulo, mas tenha em mente que as informações que você sabe não são necessariamente as informações que o seu personagem sabe.

CONJUNTURA: 1974

Era a Guerra Fria. Um período histórico de alta tensão mundial, quando todas os países do mundo riam suas unhas em ansiedade, assistindo as duas maiores superpotências em uma feroz disputa por hegemonia global, temendo a aniquilação total da possibilidade de uma guerra nuclear. O confronto entre os gigantes que poderia destruir o planeta com o peso de seus armamentos nucleares tomava dimensões e campos de batalha variados, no intento de evitar que chegassem em conflito direto de fato.

De maneira que a União Soviética e os Estados Unidos se enfrentavam

Figura 45 - abertura do capítulo “O grande véu”



sias foram conduzidas para entendimento de sua anatomia.

Os Homens de Preto

Essas figuras enigmáticas são frequentemente vistas em locais próximos a avistamentos e quedas de OVNIs, costumam chegar extremamente rápido à cena, às vezes antes mesmo das próprias autoridades locais. Sua prioridade é descobrir quais os indivíduos tiveram contato com o fenômenos anômalo e extrair informações deles. Algumas das pessoas que supostamente entraram em contato com os Homens de Preto desapareceram misteriosamente, o que indica que aqueles que descobrem mais do que deveriam são capturados... Ou algo pior.

Trajando sempre ternos e gravatas pretas, quase todos esses indivíduos são homens que aparentam estar na meia idade, testemunhas e sobreviventes do contato com essas figuras também descrevem algo de estranho e não definido em sua fisionomia. Há algo de estranho em suas características e proporções faciais que as testemunhas acham difícil de descrever, como um efeito de vale da estranheza. Além disso, há descrições de que eles se comportam de maneira peculiar, como se a maneira que eles agem fosse uma caricatura em baixa resolução de como um ser humano deveria agir.

Essas figuras peculiares são os agentes de campo dos Majestic 12. Todos eles resultaram de programas secretos do governo americano para criação de super soldados, isto é, soldados com habilidades que superam a de um ser humano comum. Tais programas são variados e com objetivos distintos, impossível saber as habilidades de cada homem de preto, mas fato é que possuem habilidades fora do campo da normalidade para um ser humano. Além disso, têm acesso a coquetéis de drogas e esteróides experimentais que aumentam suas capacidades físicas e mentais. São indivíduos extremamente perigosos e devem ser lidados com cautela.

É improvável que todos os soldados resultantes desses programas tenham sido direcionados às fileiras dos Majestic 12. Muitos foram enviados a outras áreas do governo e outras divisões das forças armadas americanas. Mas fortes evidências indicam que a maioria dos agentes conhecidos vulgarmente como "homens de preto" fizeram parte de tais programas secretos, como o MK ULTRA ou o Projeto STARGATE.

Projeto MK ULTRA

Um projeto da CIA com a finalidade de desenvolver técnicas de interrogação por vias de controle mental. Eram utilizadas técnicas de hipnose, privação sensorial, abusos psicológicos e emocionais; isso somado a administração de substâncias psicoativas como o LSD e anfetamina, por exemplo. Evidentemente que a CIA não realiza esses experimentos de maneira direta, mas através de empresas de fachada. Assim, mantêm-se na obscuridade a realidade desses experimentos e a maioria da população desconhece sua existência.

Os resultados frequentemente são danos psicológicos e físicos permanentes aos participantes. Mas houveram cobaias capazes de subsistir de maneira mais aceitável os experimentos, estes indivíduos, dotados de plasticidade cerebral fora do comum, foram desprovidos de sua anterior humanidade e remorso, tornando-se agentes frios e calculistas a mando de seus comandantes, além de possuírem capacidades intelectuais vastamente superiores a de um ser humano comum.

Em outras palavras, o projeto materializou a ideia do soldado perfeito, sempre fiel a seus comandos e frio na execução de suas ordens. E essa é uma das possíveis razões da estranheza relatada por testemunhos de encontros com homens de preto: esses agentes foram totalmente desprovidos de sua anterior humanidade.

Projeto Stargate

Um programa cujo objetivo era investigar "fenômenos mentais anômalos" e como utilizá-los para fins de inteligência militar e espionagem. A principal habilidade na qual esse programa estaria interessado era a chamada visão remota. Também podendo ser chamada de telestesia, a visão remota é a capacidade de sentir ou perceber informações desconhecidas sobre lugares ou eventos.

A maioria dos participantes se tratava de pessoas autodeclaradas detentoras de habilidades psíquicas, claro que muitas se revelaram uma farsa, mas as verdadeiras foram utilizadas como molde para o treinamento de agentes nessas mesmas habilidades. Os visualizadores remotos resultantes do treinamento passam a ser capazes de descrever coordenadas distantes ou mesmo descrever o conteúdo de um envelope fechado, embora para isso precisem estar em um estado de relaxamento quase que meditativo.

A previsão de eventos futuros também era algo desejado de se compreender, mas apesar de existirem diversas pessoas que clamam ter essa habilidade, em experimentos controlados, ao menos até agora, foi determinado que a precognição não é algo possível. Mas o projeto ainda está em seus anos iniciais, algum avanço nesse sentido ainda poderia acontecer.

Fato é, os homens de preto que saíram deste programa são utilizados em operações de inteligência e são capazes de observar locais distantes e coisas ocultas e seus sentidos físicos imediatos através de uma percepção extrassensorial. Geralmente não são mandados a campo sozinhos, formando duplas ou equipes com outros homens de preto.

COMITÊ ESTATAL DE ESTUDO DE FENÔMENOS ANÔMALOS

O Comitê de Segurança do Estado da URSS (KGB) estava interessado em quaisquer fenômenos ou tecnologias que pudessem se tornar uma ameaça ou uma vantagem para os soviéticos. Não é de se espantar que tenham se interessado na investigação de fenômenos aéreos anômalos, como avistamento de OVNIs.

O primeiro contato soviético com algo desta natureza, foi durante o acidente de Kasputin Yar, onde uma nave de origem extraterrestre caiu em uma base militar. Após a recuperação da aeronave e dos corpos dos seres extraterrenos, um projeto de confidencialidade máxima foi instaurado com os melhores cientistas e engenheiros trabalhando no estudo e compreensão dos artefatos encontrados.

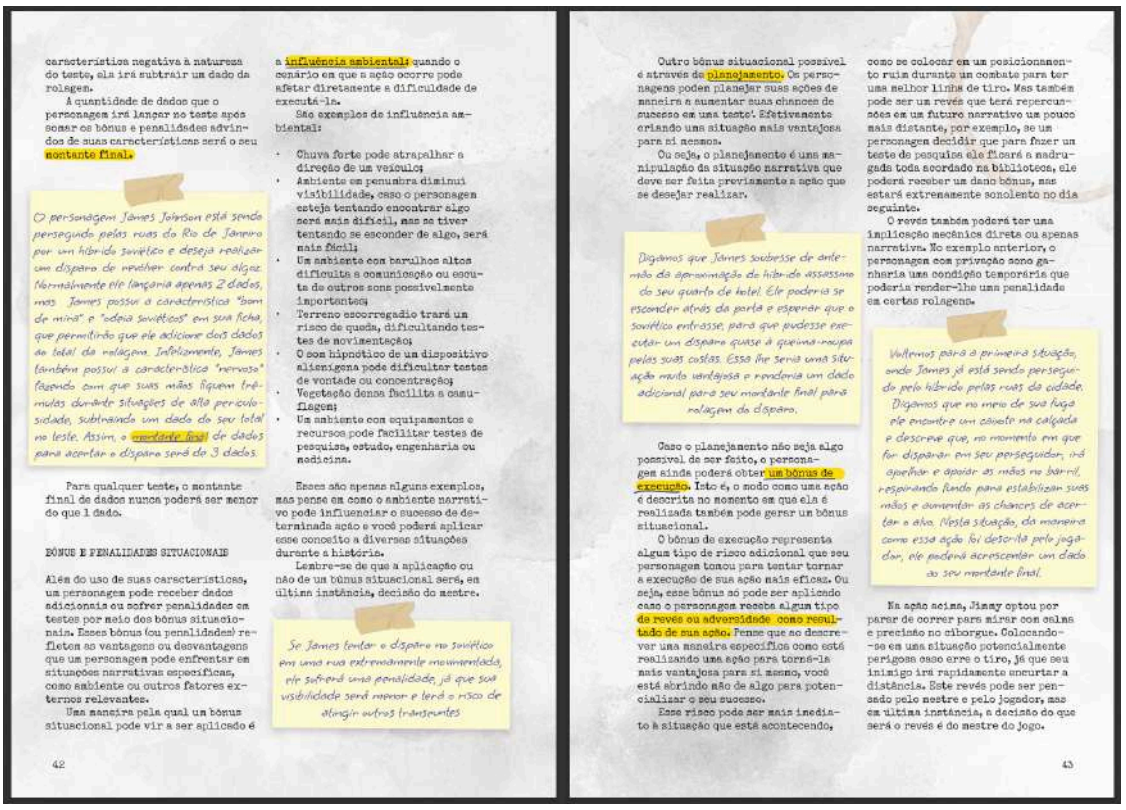
Desde então, um comitê separado para lidar com assuntos de origem anormal, tecnologia extraterrestre ou mesmo eventos paranormais foi criado: o Comitê Estatal para Estudo de Fenômenos Anômalos. O objetivo do comitê era investigar, estudar e compreender os fenômenos OVNIs.

A preocupação inicial era que o fenômeno OVNI estivesse relacionado a tecnologias americanas ainda não reveladas. Mas cedo os cientistas soviéticos perceberam que a tecnologia adquirida em Kasputin Yar era algo muito acima do que os seres humanos daquele tempo poderiam reproduzir. Além do mais, os relatos e imagens de outros OVNIs descreviam aeronaves que, por falta de melhor descrição, "quebravam as leis de física". O que

Figura 46 - spread do capítulo “O grande véu”

Acima temos a abertura e um dos spreads do capítulo intitulado “O grande véu”, onde é explorado o panorama geral da narrativa desse universo.

Abaixo, um spread do capítulo que trata sobre as regras básicas de funcionamento do jogo. Certos termos chaves são destacados e a exemplificação da regra em um cenário hipotético de jogo é feita nas notas grudadas.


característica negativa à natureza do teste, ela irá subtrair um dado da rolagem.

A quantidade de dados que o personagem irá lançar no teste após somar os bônus e penalidades advindos de suas características será o seu montante final.

O personagem James Johnson está sendo perseguido pelas ruas do Rio de Janeiro por um híbrido soviético e deseja realizar um disparo de revólver contra seu algoz. Normalmente ele lançaria apenas 2 dados, mas James possui a característica "bom de mira" e "odeia soviéticos" em sua ficha, que permitirão que ele adicione dois dados ao total da rolagem. Infelizmente, James também possui a característica "nervoso" fazendo com que suas mãos fiquem trêmulas durante situações de alto periculosidade, subtraindo um dado do seu total no teste. Assim, o montante final de dados para acertar o disparo será de 3 dados.

Para qualquer teste, o montante final de dados nunca poderá ser menor do que 1 dado.

BÔNUS E PENALIDADES SITUACIONAIS

Além do uso de suas características, um personagem pode receber dados adicionais ou sofrer penalidades em testes por meio dos bônus situacionais. Esses bônus (ou penalidades) refletem as vantagens ou desvantagens que um personagem pode enfrentar em situações narrativas específicas, como ambiente ou outros fatores externos relevantes.

Uma maneira pela qual um bônus situacional pode vir a ser aplicado é a influência ambiental: quando o cenário em que a ação ocorre pode afetar diretamente a dificuldade de executá-la.

São exemplos de influência ambiental:

- Chuva forte pode atrapalhar a direção de um veículo;
- Ambiente em penumbra diminui visibilidade, caso o personagem esteja tentando encontrar algo será mais difícil, mas se tiver tentando se esconder de algo, será mais fácil;
- Um ambiente com barulhos altos dificulta a comunicação ou escuta de outros sons possivelmente importantes;
- Terreno escorregadio trará um risco de queda, dificultando testes de movimentação;
- O som hipnótico de um dispositivo alienígena pode dificultar testes de vontade ou concentração;
- Vegetação densa facilita a camuflagem;
- Um ambiente com equipamentos e recursos pode facilitar testes de pesquisa, estudo, engenharia ou medicina.

Esses são apenas alguns exemplos, mas pense em como o ambiente narrativo pode influenciar o sucesso de determinada ação e você poderá aplicar esse conceito a diversas situações durante a história.

Lembre-se de que a aplicação ou não de um bônus situacional será, em última instância, decisão do mestre.

Se James tentar o disparo no soviético em uma rua extremamente movimentada, ele sofrerá uma penalidade, já que sua visibilidade será menor e terá o risco de atingir outros transeuntes

42

Outro bônus situacional possível é através do planejamento. Os personagens podem planejar suas ações de maneira a aumentar suas chances de sucesso em um teste. Efetivamente criando uma situação mais vantajosa para si mesmo.

Ou seja, o planejamento é uma manipulação da situação narrativa que deve ser feita previamente a ação que se deseja realizar.

Digamos que James soubesse de antemão do aparecimento do híbrido assassino do seu quarto de hotel. Ele poderia se esconder atrás da porta e esperar que o soviético entrasse, para que pudesse executar um disparo quase à queima-roupa pelas suas costas. Essa lhe seria uma situação muito vantajosa e renderia um dado adicional para seu montante final para rolagem do disparo.

Caso o planejamento não seja algo possível de ser feito, o personagem ainda poderá obter um bônus de execução. Isto é, o modo como uma ação é descrita no momento em que ela é realizada também pode gerar um bônus situacional.

O bônus de execução representa algum tipo de risco adicional que seu personagem tomou para tentar tornar a execução de sua ação mais eficaz. Ou seja, esse bônus só pode ser aplicado caso o personagem receba algum tipo de revés ou adversidade como resultado de sua ação. Pense que ao descrever uma maneira específica como está realizando uma ação para torná-la mais vantajosa para si mesmo, você está abrindo não de algo para potencializar o seu sucesso.

Esse risco pode ser mais imediato à situação que está acontecendo, como se colocar em um posicionamento ruim durante um combate para ter uma melhor linha de tiro. Mas também pode ser um revés que terá repercussões em um futuro narrativo um pouco mais distante, por exemplo, se um personagem decidir que para fazer um teste de pesquisa ele ficará a madrugada toda acordado na bibliotecas, ele poderá receber um dano bônus, mas estará extremamente sonolento no dia seguinte.

O revés também poderá ter uma implicação mecânica direta ou apenas narrativa. No exemplo anterior, o personagem com privação sono ganharia uma condição temporária que poderia render-lhe uma penalidade em certas rolagens.

Voltemos para a primeira situação, onde James já está sendo perseguido pelo híbrido pelas ruas da cidade. Digamos que no meio de sua fuga ele encontre um cavalo na calçada e descreve que, no momento em que for disparar em seu perseguidor, irá apoiar e apoar as mãos no barril, respirando fundo para estabilizar suas mãos e aumentar as chances de acertar o alvo. Nesta situação, da maneira como essa ação foi descrita pelo jogador, ele poderá acrescentar um dado ao seu montante final.

Na ação acima, Jimmy optou por parar de correr para mirar com calma e precisão no ciborgue. Colocando-se em uma situação potencialmente perigosa caso erre o tiro, já que seu inimigo irá rapidamente encurtar a distância. Este revés pode ser pensado pelo mestre e pelo jogador, mas em última instância, a decisão do que será o revés é do mestre do jogo.

43

Figura 47 - spread de um trecho sobre as regras do jogo

Não é necessário mostrar todas as páginas aqui, foi seguindo os padrões de organização expostos acima que se deu a diagramação das demais páginas do livro que pode ser visualizado no apêndice C.

5.7. Livro impresso

O livro foi impresso em gráfica utilizando papel CF 115g para o miolo e 170g para a capa; a montagem foi feita em grampo canoa. Abaixo algumas fotos da materialidade final do projeto.

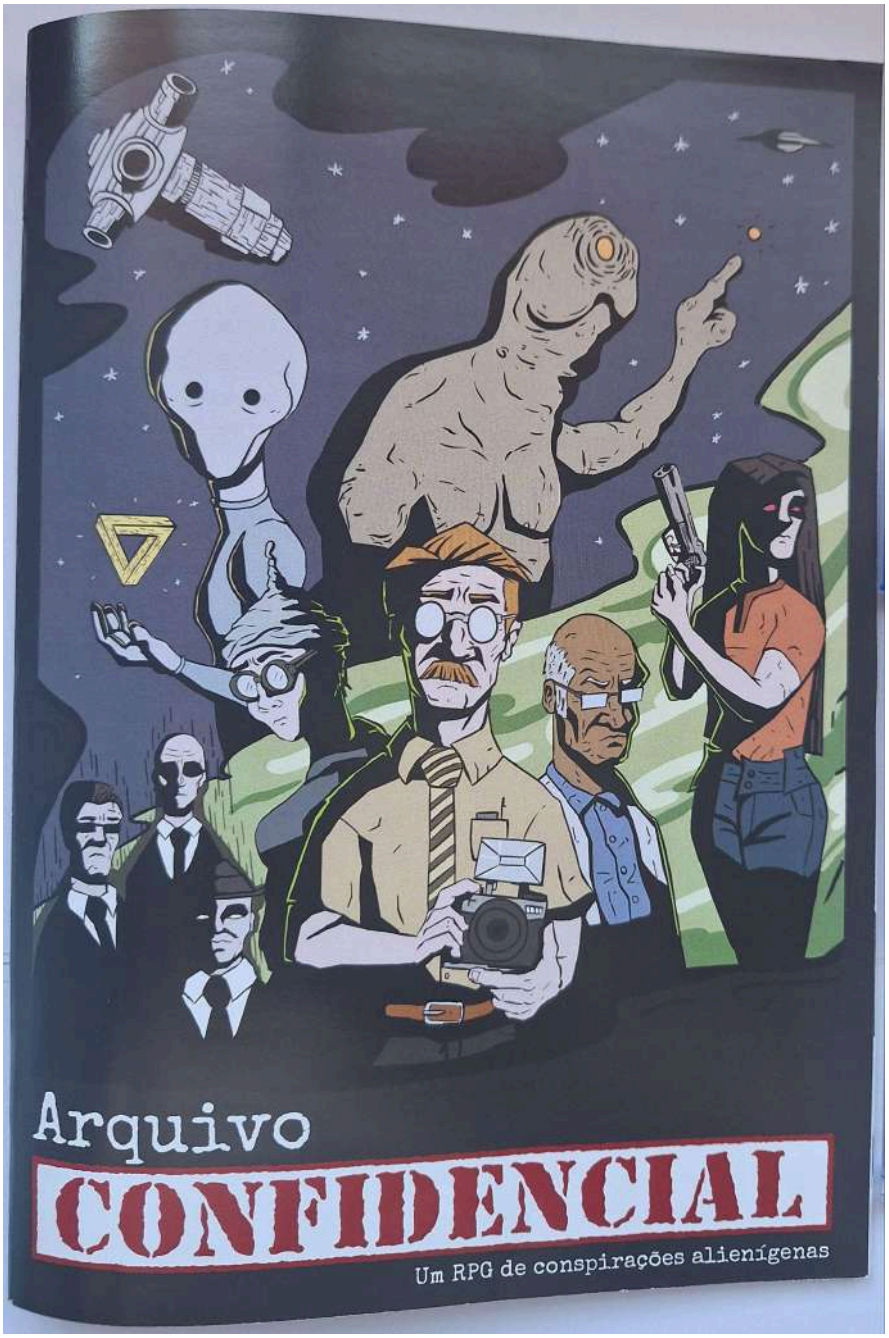


Figura 48 - capa do livro impresso

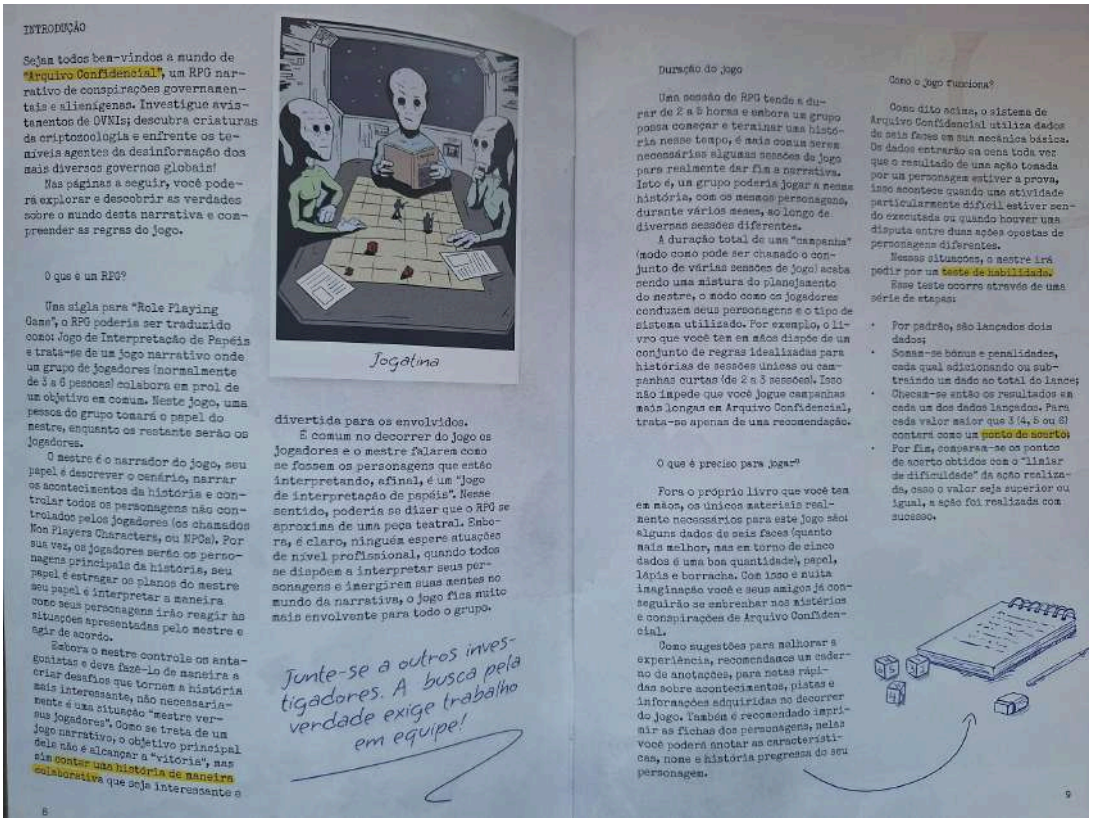


Figura 49 - spread do livro impresso



Figura 50 - abertura de capítulo no livro impresso

6. Conclusão

O objetivo geral deste trabalho era “desenvolver sistema mecânico, ilustrações e narrativa para um RPG de mesa inspirado na época da Guerra Fria centrado na exploração de mistérios e teorias da conspiração”. Ao final deste trabalho pode-se dizer que esse objetivo foi alcançado, embora não em toda sua plenitude. Devido ao escopo limitado do projeto, houveram elementos incompletos e ideias descartadas.

Um dos motivos pelo qual o tempo se tornou um fator limitante foi a alteração do conceito a ser trabalhado durante o semestre. Pois muito tempo foi despendido em pesquisas com relação àquelas duas alternativas eliminadas e grande do que foi trabalhado e produzido para elas teve de ser eliminado. Ainda assim, foram parte essencial do processo projetual, pois não seria possível encontrar o conceito que realmente seria o mais adequado e interessante para a finalidade do projeto como um todo, sem ter-se estudado, desenvolvido e testado essas alternativas que foram descartadas.

Durante o trabalho, a questão de maior dificuldade certamente foi o manejar do tempo utilizado para cada um dos eixos de produção. Áreas como o desenvolvimento do sistema mecânico provaram ser muito mais complexas do que julgado inicialmente, mesmo utilizando-se de uma mecânica já existente como base. Nesse sentido, houveram aspectos de cada uma das áreas do jogo (narrativa, mecânica e ilustrações) que tiveram de ser conscientemente abandonadas no intuito de obter um produto final mais coeso. De maneira que a opção escolhida foi ter cada uma das áreas desenvolvidas razoavelmente, ao invés de focar muito em uma e deixar as outras com um desenvolvimento a desejar.

De certa maneira isso também é um atestado sobre a necessidade de um projeto holístico quando se fala de RPG. Todos os elementos estão conectados intrinsecamente e não podem ser dissociados, sem que se perca a verdadeira essência do que é esse tipo de jogo. Embora a narrativa seja o eixo principal que guia as escolhas de design do projeto, não se trata apenas de uma história a ser contada, mas de uma história jogada de maneira colaborativa. Ou seja, se a história fosse extremamente desenvolvida e a mecânica for ruim, o jogo se torna injogável; por outro lado, se a mecânica é extremamente refinada e bem construída em detrimento da narrativa, o sistema não corre o risco de não possuir substância.

Esse trabalho foi administrado pensando em evitar que algo desse tipo pudesse ocorrer e o resultado final demonstra isso. Apesar do livro estar incompleto e poder ser considerado uma versão beta, é uma versão jogável do sistema e nada impede que jogadores e mestres criativos se divirtam com histórias das mais diversas e mirabolantes, frutos das teorias conspiratórias mais obscuras que se pode encontrar.

É possível dizer então que a parte prática tomou grande parte do tempo e esforço do projeto, mas não se pode negar a importância das pesquisas e também o tempo que demandaram. Não há dúvidas de que teria sido mais proveitoso para o projeto a realização de mais pesquisas e estudos de caso, para a criação de uma base teórica mais forte sobre a qual o projeto poderia se erguer. Mas a urgência de tempo criada pela quantidade de coisas a se produzir impediu que isso acontecesse.

Apesar de todos esses problemas o projeto conseguiu atingir um estado aceitável de finalização e atingir seu objetivo principal. Criando um mundo rico de intrigas e conspirações onde diversas histórias podem ser criadas.

Como caminho futuro, evidentemente está a finalização de todo conteúdo planejado para o livro: finalizar a parte das organizações secretas; elaboração de demais raças extraterrestres e suas histórias; e finalização de mecânicas específicas, como a dos poderes psíquicos, que não puderam ser adicionadas.

REFERÊNCIAS

BOGEA, John. Terra Devastada: Edição Apocalipse. Curitiba: RetroPunk Game Design, set. 2011. 128 p.

CHADWICK, Frank; NILSEN, Dave; WISEMAN, Loren K.; SMITH, Lester W. Twilight: 2000 – Roleplaying in the Devastation of World War III. 1. ed. Fairfax, VA: Game Designers' Workshop, 1984.

FINDLEY, Nigel. GURPS Illuminati. Amherst, WI: Steve Jackson Games, 1992.

LEX ARCANA. Lex Arcana. 2. ed. Itália: Quality Games Italy, 2019.

MCDOWALL, Chris. The ICI Doctrine: Information, Choice, Impact. Bastionland, 17 set. 2018. Disponível em: https://www.bastionland.com/2018/09/the-ici-doctrine-information-choice.html?m=1. Acesso em: 11 jul. 2025.

MIYAMOTO, Kenji. Failure and Success of the Project STARGATE to Develop the Remote Viewing Capacity. *SSRN Electronic Journal*, nov. 2018. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3286134>. Acesso em: 11 jul. 2025.

TYLER, Benton; MARTIN, Cathlena. Roll to Hit: Comparative Mathematical Probability in Tabletop Role-Playing Games. Analog Game Studies, v. 11, n. 4, dez. 2024. Disponível em: https://analoggamestudies.org/2024/12/roll-to-hit-comparative-mathematical-probability-in-tabletop-role-playing-games/. Acesso em: 11 jul. 2025.

WIZARDS OF THE COAST. Player's Handbook: Dungeons & Dragons – 5th Edition. Renton: Wizards of the Coast, agosto 2014.

APÊNDICE A – Aliens e Lanças

Narrativa - Aliens e Lanças

O fim veio do reino dos céus.

Os humanos ainda viviam na era da espada e da lança. Da enxada e do ancinho. Uma era que posteriormente iríamos chamar de “Idade Média”. A queda do Império Romano do Ocidente fragmentou o domínio da terra. Aqueles que podiam cercaram-se em muralhas de pedra e fecharam seus portões, guardando-os com homens de lança. No entanto, a maioria da população, incapaz de tamanho luxo, se vê forçada a vender sua força de trabalho em troca de alguma sensação de proteção, fazendo juramentos de fidelidade a um senhor que tenha capacidade de causar violência. Grandes cadeias de serviço e benefício começam a se formar, prendendo as pessoas umas às outras em grilhões de lealdade, baseadas em um juramento feito diante de suas maiores divindades.

Não muito diferente de todos os períodos na história da humanidade, esta também era uma época da violência. As estradas não eram seguras. Homens de espada de um lado da colina sempre desejosos das riquezas que poderiam obter ao ultrapassarem o monte. As diferentes tribos não cansavam de se entreter no embate umas com as outras.

Aquele que é ligeiramente diferente deve sucumbir e suas posses devem se tornar minhas, pois, segundo a mim, esta é a vontade de meu deus.

No auge de seu sistema de produção feudal, as pobres almas que semeavam os duros campos dessa perdição cinzenta não poderiam imaginar o terror que lhes aguardava.

E como poderiam?

Em um dia como qualquer outro, todos se ocupavam com suas atividades ordinárias. Fazendeiros aravam a terra; guerreiros treinavam com espadas; ladrões aterrorizam as estradas; padres rezavam. Ninguém esperava o deus de fogo que vinha de cima. Um monstro prateado envolto em chamas rasgava o azul celeste, sangrando o céu implacável violência.

Em diversos locais, sacerdotes das diversas crenças bradaram o inexorável fim de suas civilizações. Brandindo seus livros de histórias e recitando os poemas antigos, evocavam as passagens que prediziam o início do fim.

Era o dragão de fogo que consumiria as terras. Era o dia do arrebatamento final. Era a chegada do Ragnarok. Era o Diabo que vinha punir os pecadores.

Era o presságio da destruição.

Ninguém estava preparado para o que aconteceria quando a temível besta atingisse o solo. A terra tremeu ante a ira do Beemote, derrubando montanhas e causando deslizamentos de terra. As pobres construções humanas, limitadas pela engenharia de seu tempo, jamais poderiam resistir à onda de choque do impacto do colosso flamejante.

Em muitos lugares, a terra foi rasgada ao meio. Abrindo ravinas obscuras e passagens sombrias para as profundezas do submundo.

As nuvens de fumaça provindas das suas chamas infernais infestaram os ares, tornando o azul do céu negro e dificultando a passagem dos raios luminosos do sol. A terra foi engolfada em escuridão.

No epicentro dessa catástrofe de proporções bíblicas, uma enorme cratera de mais de 200 km de diâmetro se formou. As populações humanas nesse perímetro foram basicamente dizimadas pelos abalos sísmicos subsequentes e pela baforada de ar quente que seguiu ao impacto. Se alguém sobreviveu, foi devido a extrema sorte ou proteção divina.

Com a terra dizimada, os humanos não veem outra alternativa a não ser explorar a causa de sua destruição. Encontram uma grande ciclópica de metal. Algo que apenas poderiam descrever uma cidadela prateada feita por seres de alta elevação. A opinião sobre a estrutura é variada. Uma benção dos reinos celestes ou o início da destruição da humanidade?

[De qualquer forma, os humanos começam a explorar essa grande fortaleza. Ou para descobrir seus segredos, ou para expurgar o mal que lá adentra ou, ainda, para conhecer o Deus que rasgou os céus.]

Sistema de regras - Aliens e Lanças

O sistema utiliza apenas dados de 6 faces. Em um teste de habilidade, o jogador irá lançar dois dados de seis faces. Cada número 4, 5 ou 6 contará como um

ponto positivo quantidade de “sucessos”, cada 1 contará como um ponto negativo, um revés. Os resultados 2 e 3 são nulos.

Cada habilidade relevante da personagem em determinado teste irá adicionar 1d6 ao lance. Cada penalidade da personagem relevante a determinado teste irá subtrair 1d6 ao lance. Assim, se um personagem desejar atirar com um canhão de plasma e tiver uma habilidade "Boa Mira" ele irá lançar 3d6, entretanto, se esse personagem também tiver uma penalidade "perdeu um braço" ele terá -1d6, e irá lançar apenas os dois dados normais do teste.

Acerto Crítico

Um acerto crítico só pode ser obtido caso a personagem escolha abster-se de um de seus dados totais na rolagem. Se o jogador assim o fizer e conseguir obter um resultado 6 em um dado, além de contar como um sucesso também poderá lançar outro dado adicional. Este dado adicional é o "dado crítico" cada sucesso neste dado contará como dois pontos positivos para o tanque de sucessos.

Disputas

Quando duas personagens têm ações opostas e é necessário decidir qual delas terá sucesso, rola-se os dados e compara-se a quantidade total de pontos positivos que cada uma conseguiu. A que obtiver o maior número terá sucesso em sua ação.

Nas situações em que uma personagem deseja impedir que outra realize uma determinada ação, ou seja, está reagindo. Por exemplo, quando um personagem tenta atacar outro e o atacado deseja se defender. Caso a criatura que iniciou a disputa não consiga nenhum sucesso em seu teste, a ação falhará automaticamente.

As personagens

No momento da criação das personagens, o jogador deverá escolher 8 características/atributos/habilidades/pontos positivos para a personagem. Podem ser quaisquer coisas que ajudem a definir aquela personagem, seu conceito e o que ela faz.

Por exemplo, o personagem Amtek é um guerreiro da guarda real, ele poderá ter em sua ficha características como: "levantamento de peso", "treinamento com espadas e escudo", "atleta". Amtek também tem o costume de caçar e pode ter as habilidades: "esfolar animal" e "andar na selva". Além disso, Amtek tem uma irmã mais nova, a quem ele jurou proteger e também tem a característica "irmã mais nova".

O uso das características

Cada característica que seja relevante positivamente para uma ação irá adicionar um dado para o teste. Caso Amtek tenha que defender sua irmã mais nova do

ataque de um anquilossauro feroz, ele poderá rolar 4d6. 2d6 do lançamento normal +1d6 (da característica "treinamento com espada e escudo") e + 1d6 (da característica "proteger irmã mais nova").

As características não podem ser tão amplas ou genéricas ao ponto de poderem ser aplicadas a diversas ações não relacionadas. Por exemplo, você não poderá colocar como característica "estudioso" e aplicar um dado a mais para todos os testes que envolvem intelecto ou estudo. Coloque o campo de estudo específico no qual seu personagem dedicou tempo para compreender, como "estudioso da geografia".

APÊNDICE B – Projeto Alpha Centauri



Projeto Alpha Centauri

Versão 0.2

Introdução

Seja bem-vindo ao “Projeto Alpha Centauri”, um RPG histórico de ficção científica narrativo. O sistema se passa durante o século XVIII em um universo alternativo fictício em que uma gigantesca nave extraterrestre caiu na Terra. Os diversos efeitos deste evento no planeta e nas sociedades humanas são o tema principal da narrativa e os personagens são investigadores que desejam compreender os mistérios do artefato que causou tudo isso.

A Queda

No auge do que viria a ser chamado de “Século das Luzes”, a humanidade avançava com vigor em sua compreensão e domínio da natureza. Não havia nada que o intelecto humano não pudesse conquistar através da construção de conhecimento metódico e organizado. Dias melhores aguardavam a humanidade, os avanços na ciência, tecnologia e filosofia prometiam sociedades mais inteligentes, sensíveis e capazes. Sem dúvidas, parecia o alvorecer da humanidade.

E havia quem acreditasse nisso.

Então como poderiam esperar a destruição completa? Como poderiam esperar que o universo lhes mostrasse o quão pequenos e frágeis realmente são?

Era uma quarta-feira de 1743 quando a grande lâmina de fogo cortou os céus de uma calma tarde de verão.

O objeto caía em alta velocidade e à medida que chegava mais perto da superfície terrestre, era possível perceber

suas proporções monstruosas. Tinha uma base em formato discóide, com talvez 4 km de diâmetro; no centro da circunferência, algo como uma grande torre ou haste se projetava, tão grande quanto o diâmetro de sua base.

O artefato descia dos céus como um arcanjo de chamas, prestes a despejar sua cólera em um ato de vingança pelas incontáveis falhas da humanidade. Além da enorme cratera formada no local do impacto, a queda gerou terríveis terremotos e uma onda de choque que dizimou estruturas a quilômetros de distância. Se nem as montanhas, erigidas por milhões de anos, puderam resistir, que dirá as estruturas frutos de engenharia humana limitadas pela ciência e tecnologia de seu tempo. Nenhum ser vivo a quilômetros de distância do local da queda pode resistir a devastação.

A energia liberada pela queda ainda liberou uma onda de calor que gerou incêndios florestais nunca antes visto na Terra, salvo por uma situação semelhante ocorrida há cerca de 66 milhões de anos. E como se o impacto inicial não tivesse sido o suficiente, os detritos lançados à atmosfera devido a força da queda caem como uma chuva de meteoros, causando ainda mais destruição. E como se não fosse o suficiente, a quantidade de fuligem e detritos liberados na atmosfera geram uma grande nuvem cinzenta de poeira que bloqueia parte da luz solar, envolvendo o planeta em uma escuridão eterna.

Incontáveis vidas foram perdidas, mas de alguma forma, a humanidade sobreviveu.

E agora?

Regras - Resolução de conflitos

O sistema utiliza apenas dados de 6 faces (1d6). Em um teste de habilidade, por padrão, o jogador deverá lançar **dois dados de seis faces (2d6)**. Cada número 4, 5 ou 6 contará como um ponto positivo para a quantidade de "sucessos" total do teste, cada resultado 1 contará como um ponto negativo, um revés. Os resultados 2 e 3 são nulos e não contarão como valor positivo ou negativo para a quantidade total do teste. Ao final de uma rolagem, conta-se a quantidade de "sucessos" que o jogador obteve no lance de dados e caso ele exceda o limiar de dificuldade da tarefa, ele obtem êxito no teste.

Cada característica relevante de um personagem para um determinado teste irá adicionar 1d6 (um dado) ao lance, caso seja uma característica positiva. Caso seja uma característica negativa a natureza do teste, ela irá subtrair 1d6 (um dado) da rolagem. Por exemplo se o personagem John Johnson desejar atirar com um mosquete e tiver uma habilidade chamada "**boa mira**" ele irá lançar 3d6, entretanto, se esse personagem também tiver uma penalidade "**perdeu um braço**" ele terá -1d6, e irá lançar apenas os dois dados normais do teste.

O número mínimo de dados que um personagem poderá lançar em um teste é um (1d6).

Limiar de dificuldade

Para obter sucesso em um determinado teste de habilidade, a personagem deverá exceder em sucessos o nível de dificuldade da tarefa. O nível de dificuldade deverá ser determinado pelo mestre e poderá variar de "muito fácil" a "extremamente difícil".

muito fácil	1
fácil	2
médio	3
difícil	4
muito difícil	5
extremamente difícil	6

Bônus situacionais

Em adição, uma determinada situação na narrativa poderá dar uma vantagem ou desvantagem a personagem que deseja realizar determinado teste, podendo adicionar ou subtrair dados. Por exemplo, se o John Johnson quiser atirar com seu mosquete uma criatura, enquanto sentado em uma carroça em alta velocidade ao longo de uma estrada irregular, ele irá lançar apenas 1d6, pois embora tenha boa mira (+1d6) ele está atirando um um braço só (-1d6) e está sob uma situação de desvantagem da carroça em movimento (-1d6).

Especialidades

Durante a fase de criação de personagens ou ao longo da progressão de níveis, o Investigador poderá adquirir habilidades dentro de um mesmo campo de atuação, que irão se somar e melhorar suas chances de sucesso. Por exemplo, se um personagem que tiver as características "luta corpo-a-corpo" e "espadachim" for realizar um ataque utilizando uma espada, esse personagem poderá adicionar 2d6 para a sua rolagem de dados, totalizando 4d6 lançados para este teste. Se, além dessas duas características a personagem ainda possuir "arma favorita: florete" e realizar um golpe com tal arma, poderá adicionar 3d6 para sua rolagem, totalizando 5d6 lançados no teste.

O limite para a adição de dados desta maneira é de 5d6.

No momento da criação de personagens não se pode ter mais de 2 especialidades em um único campo de atuação.

Acerto Crítico

Um acerto crítico só pode ser obtido caso a personagem escolha abster-se de um de seus dados totais na rolagem ou se o total de dados a ser lançado no teste for de 1d6. Nessas situações, o jogador que fizer o teste e obter um resultado 6 em um dos dados lançados, além deste contar como um sucesso também dará a possibilidade de lançar outro dado adicional. Este dado adicional será o "dado crítico" e cada sucesso no lance deste dado contará como dois pontos positivos para o total de sucessos do teste.

Disputas

Quando duas personagens têm ações opostas e é necessário decidir qual delas terá sucesso, rolam-se os dados e compara-se a quantidade total de pontos positivos que cada uma conseguiu. A que obtiver o maior número terá sucesso em sua ação.

Nas situações em que uma personagem deseja impedir que outra realize uma determinada ação, ou seja, está reagindo. Por exemplo, quando um personagem tenta atacar outro e o atacado deseja se defender. Caso a criatura que iniciou a disputa não consiga nenhum sucesso em seu teste, a ação falhará automaticamente.

Inquisidores

No momento da criação das personagens, o jogador deverá escolher **8 características** para a personagem. Podem ser quaisquer coisas que ajudem a definir aquela personagem, seu conceito, o que ela é e o que ela faz.

No momento da criação da personagem, é obrigatório que ao menos uma das características do personagem seja **negativa**. Deve ser algo que seja relevante a algum tipo de teste ou na história da personagem. Opcionalmente, caso o jogador deseje tornar a personagem mais interessante, poderá ainda escolher colocar mais características negativas nela no momento da criação, para cada característica negativa adicional colocada dessa maneira, o jogador poderá adicionar uma característica positiva na ficha da personagem.

O limite de características negativas adicionadas dessa maneira é de 2.

As características não podem ser tão amplas ou genéricas a ponto de poderem ser aplicadas a diversas ações não relacionadas. Por exemplo, você não poderá colocar como característica “estudioso” e adicionar um dado a mais para todos os testes que envolvem intelecto ou estudo. Coloque o campo de estudo específico no qual seu personagem dedicou tempo para estudar e compreender, como “geógrafo” ou “matemático”.

Um personagem não poderá ter duas características opostas. Em outras palavras, um personagem não pode ter em sua ficha “bonito” e “feio” ao mesmo tempo.

A validade de uma característica deve ser discutida e aprovada em diálogo entre o mestre e os jogadores, mas use o bom senso nas suas escolhas.

Por exemplo, o personagem Amtek é um guerreiro da guarda real, ele poderá ter em sua ficha características como: “l**evantamento de peso**”, “**treinamento com sabre**” e “**atleta**”. Amtek também tem o costume de caçar e pode ter as habilidades: “**esfolar animal**” e “**andar na selva**”. Além disso, Amtek tem uma irmã mais nova, a quem ele jurou proteger acima de qualquer coisa e também tem a característica “**irmã mais nova**”. Por fim, Amtek possui um antigo ferimento de batalha que nunca sarou completamente, rendendo-lhe a característica “**joelho ruim**”.

Assim, caso Amtek tenha que defender sua irmã mais nova do ataque de um anquilossauro feroz, ele poderá rolar 4d6: 2d6 do lançamento normal +1d6 (da característica “treinamento com sabre”) e +1d6 (da característica “irmã mais nova”).

Pontos de Vida

A capacidade de uma personagem sobreviver a danos e condições letais é representada por um valor chamado "pontos de vida". Quando este valor chegar a "0" a personagem irá cair desacordada e estará à beira da morte. Caso não receba tratamento imediato morrerá definitivamente. Além disso, caso o valor dos pontos de vida cheguem a um total negativo igual aos pontos de vida da personagem, ela morrerá.

Cada personagem começa com 6 pontos de vida e poderá adicionar ou subtrair um ponto de vida para cada característica em sua ficha que seja relevante a este atributo. Por exemplo, se a personagem tiver a característica "saudável" ou "durão" poderá somar +1 ao seu total de pontos de vida e se tiver a característica "fumante" deverá subtrair de seus pontos de vida.

Na criação de personagens, o limite de pontos de vida adquiridos ou subtraídos dessa maneira é de +3 ou -3.

Pontos Psíquicos

O mundo do Projeto Alpha Centauri se encontra em um estado extremamente hostil não apenas para a saúde física das sociedades humanas, mas a mental também. Todas as personagens possuem uma quantidade de pontos psíquicos que representam a sua fortitude mental. Esses pontos são subtraídos em situações de estresse ou quando encontram fenômenos que desafiam sua realidade e visão de mundo. Ao chegar a 0 (zero) pontos psíquicos, a personagem poderá adquirir uma condição mental (*fazer tabela de condições mentais*).

As personagens poderão recuperar seus pontos psíquicos ao ter uma boa noite de descanso ou realizando uma atividade que acalme seu personagem.

Além disso, pontos psíquicos são necessários para utilizar **habilidades sobrenaturais**.

Habilidades Sobrenaturais

Desde o evento da Queda, fenômenos que desafiam a compreensão da ciência vem acontecendo por todos os lados, como aparições de criaturas estranhas; eventos climáticos inexplicavelmente repentinos; animais com mutações nunca antes vistas; entre outros relatos cada vez mais inacreditáveis. Ademais, também há relatos de pessoas sendo capazes de ver o futuro; mover coisas com a mente; até mesmo alterar a densidade de sua pele. Há diversas teorias para explicar esses fenômenos, mas ainda nenhum consenso, a não ser de que a origem deles está relacionada à queda da grande nave.

Caso uma personagem possua alguma habilidade sobrenatural, adicione-a à sua lista de características. Para utilizar esta habilidade em uma cena, o jogador deverá gastar 1 de seus pontos psíquicos.

Estes são fenômenos são obscuros e mal compreendidos, mas eis as habilidades que consegui catalogar ao longo dos últimos meses.

Telecinesia

Capacidade de manipular, interagir ou exercer força em objetos do mundo físico com a própria mente; isto é, sem uma interação física de sua parte. A quantidade de

força capaz de ser exercida dessa maneira, ao que tudo indica, varia de acordo com a resiliência mental do indivíduo. Duas semanas atrás, em Melbourne, frequen-

Pirocinese

Habilidade de criar e controlar chamas com a mente. Uma habilidade extremamente perigosa, caso seja realmente verdadeira. O controle de tal energia destrutiva nas mãos de pessoas erradas poderia gerar grandes catástrofes e o mero rumor de pessoas assim vagando nas ruas causa medo na população. Há boletins policiais que descrevem um indivíduo que: “sem estar portando qualquer tipo de material inflamável aparente, ateou fogo no próprio corpo e correu em meio a berros de desespero ao longo da avenida comercial (...). Quando os transeuntes conseguiram apagar as chamas com baldes de água, o homem já estava morto.”.

Metamorfose

A habilidade de alterar a própria forma. Já há teorias de que o próprio “Xablaue McFLingston” foi substituído. Não posso citar minhas fontes, mas pessoas muito próximas ao nosso atual “administrador” alegam alterações em seus hábitos e trejeitos, como se ele não fosse mais a mesma pessoa!

Tomem cuidado, cidadãos! Nos dias de hoje, mesmo a pessoa do seu lado pode ser uma impostora.

Manipulação de densidade

Capacidade de alterar a densidade do próprio corpo. Em outras palavras, consegue manipular a concentração de

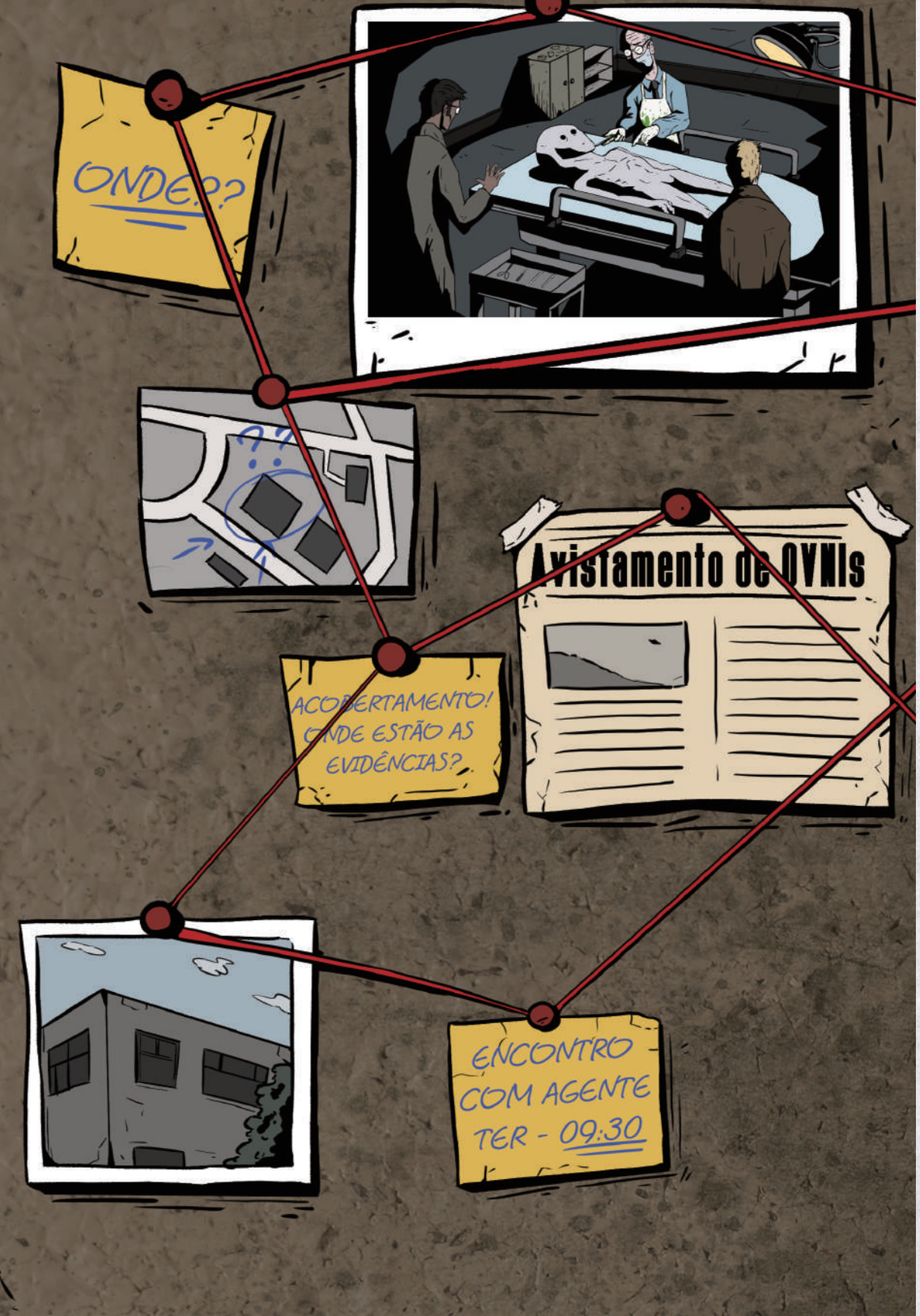
massa em determinado volume. Assim, o portador de tal habilidade, supostamente consegue tornar seu corpo mais sólido e resistente; ou realizar o processo oposto e tornar-se muito mais leve.

APÊNDICE C - Arquivo Confidencial



Arquivo CONFIDENCIAL

Um RPG de conspirações alienígenas



ARQUIVO CONFIDENCIAl

Um RPG sobre conspirações aligenígenas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 8
O que é um RPG? 8
Duração do jogo 9
O que é preciso para jogar? 9
Como o jogo funciona? 9
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM 10
ANTECEDENTES 11
ARQUÉTIPOS 12
CARACTERÍSTICAS 12
Entendendo as Características 12
Características Negativas 13
Características Opostas 13
Especialidades 13
PONTOS DE VIDA 14
PONTOS PSÍQUICOS 14
EQUIPAMENTO INICIAL 14
ARQUÉTIPO: CONSPIRACIONISTA 15
ARQUÉTIPO: DETETIVE 17
ARQUÉTIPO: ESTUDANTE 19
ARQUÉTIPO: MÉDICO 21
ARQUÉTIPO: RELIGIOSO 23
ARQUÉTIPO: REPÓRTER 25
O GRANDE VÉU 28
CONJUNTURA: 1974 29
O LADO OCULTO DO POUSO NA LUA 30
DETECÇÃO 31
A Queda 31
CONJUNTURA: BRASIL 32
Investigação Inicial 32
Acobertamento 33
OS EUA 34
A URSS 34
OUTRAS FORÇAS 35
A POPULAÇÃO 35
ORGANIZAÇÕES SECRETAS 36
OS 12 MAJESTOSOS 37
Os Homens de Preto 38
Projeto MK ULTRA 38
Projeto Stargate 39
COMITÊ ESTATAL DE ESTUDO DE FENÔMENOS ANÔMALOS 39
Programa de Hibridização Soviético 40
Habilidades Híbridas 41
AHNENERBE 41
Soldados Nazistas 42
A DITADURA MILITAR E O SNI 42
REGRAS DO JOGO 44
A BASE DO SISTEMA 45
BÔNUS E PENALIDADES SITUACIONAIS 46
LIMIAR DE DIFICULDADE 48
HABILIDADES SOBRENATURAIS 48

A VERDADE ESTÁ LÁ FORA

Não! O terremoto que você sentiu não foi "completamente natural"! No dia 23 de setembro de 1974 um grande objeto adentrou a atmosfera terrestre em alta velocidade e supostamente caiu em alguma região da América do Sul. O impacto gerou abalos sísmicos que puderam ser sentido em todo o continente. As autoridades americanas afirmam que não passa de um meteoro e que foi uma tragédia natural. Nada para se preocupar, não é mesmo?

Mentiras! Será que você já não está cansado de ser tratado como um idiota pelo seu próprio governo? Pelo governo que deveria servir à você? Quando será o suficiente? Quando será que você irá decidir que você já aguentou essa balela por tempo demais?

Eu já estou farto.

Nos últimos tempos, a verdade tem perdido seu significado. No passado, houve um tempo em que éramos interessados em desvendar as verdades do universo e expandir os horizontes da compreensão humana em prol de um futuro melhor para nossa civilização. Era o tempo da busca da verdade, o tempo das luzes. O futuro que nossos fundadores desejavam era o da emancipação da espécie através do intelecto.

O mundo deveria ter sido salvo pela verdade! Mas hoje em dia, eu abro o jornal e vejo um mundo condenado. A verdade se tornou refém dos interesses dos poderosos. A realidade deixou de ser aquilo que é concreto, e tornou-se uma categoria a ser moldada a partir das necessidades daquele que a propaga.

Neste mundo de sombras em paredes de cavernas ilusórias, o que se tornou a verdade? Uma narrativa, um tecido de mentiras costurado através de motivações escusas e agendas secretas. Ora, caro leitor, pense: o que seria dos magnatas do petróleo caso uma fonte de energia mais eficiente e renovável fosse descoberta? O que seria das grandes máfias da indústria farmacêutica se seus medicamentos se tornassem repentinamente inúteis? O que seria do governo, se a população descobrisse para onde está sendo desviado o dinheiro dos contribuintes?

O que aconteceria, caro leitor, se descobríssemos que o governo tem corpos de seres extraterrenos armazenados em suas instalações secretas? E as naves recuperadas do incidente de Roswell, onde estão? E os projetos secretos para criação de soldados psiônicos?

Eu poderia continuar infinitamente, mas se você já é um leitor ávido deste periódico, você já sabe dessas verdades que são negadas pelo governo e pela mídia tradicional.

O governo mente, caro leitor! O governo sempre mente!

Se é a primeira vez que você, leitor, entrou em contato com essas ideias, agora deve estar me achando louco! Mas lembre das situações estranhas que já encontrou ao longo de sua vida, você por acaso já viu luzes dançantes nos céus? Pode muito bem ter visto uma frota alienígena em um passeio ou expedição científica. Você já se deparou com uma pessoa muito estranha, mas extremamente comum ao mesmo tempo? Pode ter se encontrado com um extraterrestre disfarçado! Já se encontrou na mira de olhos escuros como ônix, em uma noite estrelada? Se sim, tenho

Será que eu fui abduzido?

más notícias para você amigo: você pode ter sido abduzido! E é claro que você não se lembra de nada, pois sua memória foi apagada pelos cinzentos!

Acordem! Os seres extraterrestres são reais! Não há dúvidas! Que tolo acreditaria na improbabilidade estatística de que a humanidade seria a única civilização de vida inteligente do universo? O planeta Terra é visitado por seres extra dimensionais e extra planetários constantemente!

E a queda desse objeto na América do Sul foi exatamente isso: uma nave extraterrestre! Caro leitor, podemos estar sob ataque de forças absolutamente incomensuráveis à régua de nossa compreensão do universo! Deveríamos estar nos preparando para um confronto planetário imediatamente!

Mas como a população pode se preparar, se o governo nos mantém nas sombras? Se a verdade permanece sendo escondida e sussurrada nos corredores do Pentágono?

Hoje, a verdade é uma refém, caro leitor.

E cabe a nós libertá-la.

INTRODUÇÃO

Sejam todos bem-vindos a mundo de "Arquivo Confidencial", um RPG narrativo de conspirações governamentais e alienígenas. Investigue avistamentos de OVNIs; descubra criaturas da criptozoologia e enfrente os temíveis agentes da desinformação dos mais diversos governos globais!

Nas páginas a seguir, você poderá explorar e descobrir as verdades sobre o mundo desta narrativa e compreender as regras do jogo.

O que é um RPG?

Uma sigla para "Role Playing Game", o RPG poderia ser traduzido como: Jogo de Interpretação de Papéis e trata-se de um jogo narrativo onde um grupo de jogadores (normalmente de 3 a 6 pessoas) colabora em prol de um objetivo em comum. Neste jogo, uma pessoa do grupo tomará o papel do mestre, enquanto os restante serão os jogadores.

O mestre é o narrador do jogo, seu papel é descrever o cenário, narrar os acontecimentos da história e controlar todos os personagens não controlados pelos jogadores (os chamados Non Players Characters, ou NPCs). Por sua vez, os jogadores serão os personagens principais da história, seu papel é estragar os planos do mestre seu papel é interpretar a maneira como seus personagens irão reagir às situações apresentadas pelo mestre e agir de acordo.

Embora o mestre controle os antagonistas e deva fazê-lo de maneira a criar desafios que tornem a história mais interessante, não necessariamente é uma situação "mestre versus jogadores". Como se trata de um jogo narrativo, o objetivo principal dele não é alcançar a "vitória", mas sim contar uma história de maneira colaborativa que seja interessante e



Jogatina

divertida para os envolvidos.

É comum no decorrer do jogo os jogadores e o mestre falarem como se fossem os personagens que estão interpretando, afinal, é um "jogo de interpretação de papéis". Nesse sentido, poderia se dizer que o RPG se aproxima de uma peça teatral. Embora, é claro, ninguém espere atuações de nível profissional, quando todos se dispõem a interpretar seus personagens e imergirem suas mentes no mundo da narrativa, o jogo fica muito mais envolvente para todo o grupo.

Junte-se a outros investigadores. A busca pela verdade exige trabalho em equipe!

Duração do jogo

Uma sessão de RPG tende a durar de 2 a 5 horas e embora um grupo possa começar e terminar uma história nesse tempo, é mais comum serem necessárias algumas sessões de jogo para realmente dar fim a narrativa. Isto é, um grupo poderia jogar a mesma história, com os mesmos personagens, durante vários meses, ao longo de diversas sessões diferentes.

A duração total de uma "campanha" (modo como pode ser chamado o conjunto de várias sessões de jogo) acaba sendo uma mistura do planejamento do mestre, o modo como os jogadores conduzem seus personagens e o tipo de sistema utilizado. Por exemplo, o livro que você tem em mãos dispõe de um conjunto de regras idealizadas para histórias de sessões únicas ou campanhas curtas (de 2 a 3 sessões). Isso não impede que você jogue campanhas mais longas em Arquivo Confidencial, trata-se apenas de uma recomendação.

O que é preciso para jogar?

Fora o próprio livro que você tem em mãos, os únicos materiais realmente necessários para este jogo são: alguns dados de seis faces (quanto mais melhor, mas em torno de cinco dados é uma boa quantidade), papel, lápis e borracha. Com isso e muita imaginação você e seus amigos já conseguirão se embrenhar nos mistérios e conspirações de Arquivo Confidencial.

Como sugestões para melhorar a experiência, recomendamos um caderno de anotações, para notas rápidas sobre acontecimentos, pistas e informações adquiridas no decorrer do jogo. Também é recomendado imprimir as fichas dos personagens, nelas você poderá anotar as características, nome e história pregressa do seu personagem.

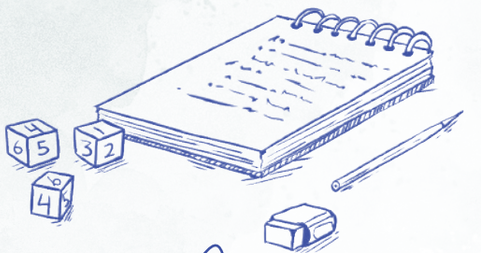
Como o jogo funciona?

Como dito acima, o sistema de Arquivo Confidencial utiliza dados de seis faces em sua mecânica básica. Os dados entrarão em cena toda vez que o resultado de uma ação tomada por um personagem estiver a prova, isso acontece quando uma atividade particularmente difícil estiver sendo executada ou quando houver uma disputa entre duas ações opostas de personagens diferentes.

Nessas situações, o mestre irá pedir por um teste de habilidade.

Esse teste ocorre através de uma série de etapas:

- Por padrão, são lançados dois dados;
- Somam-se bônus e penalidades, cada qual adicionando ou subtraindo um dado ao total do lance;
- Checam-se então os resultados em cada um dos dados lançados. Para cada valor maior que 3 (4, 5 ou 6) contará como um ponto de acerto;
- Por fim, comparam-se os pontos de acerto obtidos com o "limiar de dificuldade" da ação realizada, caso o valor seja superior ou igual, a ação foi realizada com sucesso.





Criação de Personagem

Neste capítulo, você irá aprender a criar seu próprio personagem. Os primeiros passo na criação de personagens começa em seus aspectos mais básicos: nome do personagem, seus antecedentes, qual sua ocupação, aparência etc. Em seguida, o jogador deverá escolher as características, que serão anotadas no campo correspondente da ficha do personagem. Essas características ajudam a definir o conceito daquele personagem, quais são suas afinidades e o que ele é capaz de fazer.

Embora a escolha das características seja bastante livre, ainda será necessário se atentar a algumas regras que serão explicadas nas páginas seguintes.

Para um jogo ráido, você também pode optar por utilizar uma das fichas de personagens prontas que se encontram nesse capítulo



ANTECEDENTES

O antecedente de um personagem são os acontecimentos de sua vida antes da narrativa do jogo ter começado. Pensar nos antecedentes do seu personagem pode auxiliar você a interpretar melhor a maneira como ele enxerga o mundo e como ele agirá diante das situações postas no decorrer da narrativa.

Não é necessário que você crie toda a história da vida do personagem, nem que seja muito extensa, mas pense nas principais coisas que aconteceram em seu passado que foram formadoras para sua personalidade e suas escolhas de vida mais importantes.

E lembre-se, apesar desse sistema sugerir personagens de arquétipos típicos de histórias de investigação e conspiração. Nada impede que você crie um personagem que tenha tido uma vida relativamente comum (ao menos até os eventos da história do seu jogo). Também pode ser interessante pensar em como uma pessoa comum e tradicional poderá reagir ao ter que lidar com a existência de seres extraterrestres.

ARQUÉTIPOS

Como ponto de partida, pode ser interessante começar pensando no tipo de arquétipo do personagem que você deseja interpretar. Um arquétipo é apenas um conceito de personagem que pode servir como um guia para a criação e não sendo equivalentes ao conceito de "classe" de outros RPGs. Utilize-os como inspiração para criar os antecedentes, ideais e características do seu personagem.

Por exemplo, pense no arquétipo do repórter, provavelmente será uma pessoa com boas habilidades de escrita, fotografia e com um ímpeto moral de descobrir e divulgar a verdade. E é claro, nada impede que um personagem do arquétipo "repórter" tenha habilidades fora de sua ocupação, como ser um bom confeiteiro ou ser habilidoso na pilotagem de motos esportivas. Em outras palavras, o personagem pode existir fora dos limites do seu arquétipo e ter outras características não relacionadas.

A parte final desse capítulo irá descrever alguns arquétipos (bem como mostrar sua ficha de personagem) como exemplos. Sinta-se livre para utilizá-los ou inspire-se neles para criar seu próprio personagem.

CARACTERÍSTICAS

As características são os atributos que descrevem quem é o seu personagem e o que ele é capaz de fazer. Elas são utilizadas para melhorar suas chances de atingir sucesso em testes de habilidades relacionados a elas. Assim, cada característica na ficha do personagem que seja relacionada a um teste de habilidade de maneira positiva irá adicionar um dado ao total do lance. Ou seja, como normalmente você pode jogar dois dados para um teste, uma característica positiva na natureza do teste permitiria que você jogasse três dados no total.

Inicialmente, todos os personagens começam com 8 características anotadas em sua ficha. Um personagem pode ganhar ou perder características no decorrer da história.

Entendendo as Características

Uma característica pode ser qualquer coisa que ajude a descrever seu personagem:

- uma habilidade específica (arquearia, manejo de armas de fogo, lançamento de facas, tocar instrumento, lutas marciais, arrombamento de trancas);
- uma formação (graduado em administração, doutorado em física quântica, engenheiro químico);
- sua ocupação (repórter, mecânico, médico, enfermeiro, bombeiro, investigador particular, detetive, militar, professor de história);
- um atributo físico (ágil, forte, bonito, feio, gordo, dançarino, arremesso de peso);
- conhecimentos específicos (conhecimento de ocultismo, conspirólogo, teologia, estudo em criptozoologia);
- vínculos emocionais (um irmão, um marido, uma esposa, família, amigos, um cachorro);

Lembre-se de que as características estão, em algum nível, relacionadas à maneira como o personagem age no mundo. Assim, opiniões ou gostos como "adoro de bolo de chocolate" ou "fã de Arquivo X" não são exatamente proveitosos para serem colocados na sua listagem de características. Nada te impede de fazê-lo, mas as situações em que conhecimentos acerca de bolos de chocolate ou do seriado Arquivo X sejam necessários durante a história provavelmente serão limitados.

A validade de uma característica deve ser discutida com o mestre e os outros jogadores da mesa, mas use o bom senso em suas escolhas!

Ademais, as características não podem ser tão amplas ou genéricas a ponto de poderem ser aplicadas a diversas ações não relacionadas. Por exemplo, você não poderá colocar como característica "estudioso" e aplicar um dado a mais para todos os testes que envolvem intelecto ou estudo. Coloque os campos de estudo específicos nos quais seu personagem dedicou tempo para compreender, como "geógrafo" ou "matemático".

Características Negativas

No momento da criação de personagem, é obrigatório a escolha de ao menos uma característica negativa para o personagem. Deve ser algo que possa ser relevante a algum tipo de testes ou na história da personagem. São exemplos de características negativas: alcoólatra, sedentário, fumante, míope, daltônico, surdo, traumatizado, egoísta, paranoico, esquizofrênico, depressivo, perda de membro, etc.

Em adição a característica negativa obrigatória, o jogador poderá optar por colocar mais características negativas durante a criação do personagem, caso queira deixar seu personagem mais interessante. Para cada característica negativa colocada dessa maneira, o jogador poderá adicionar uma característica positiva extra na ficha do seu personagem.

O limite para características positivas adicionadas assim é de 3.

Características Opostas

Um personagem não poderá ter duas características opostas. Afinal, um personagem não ser "bonito" e "feio" ou "inteligente" e "burro" ao mesmo tempo.

Em outras palavras, não é possível adicionar uma característica positiva que efetivamente elimine uma característica negativa.

Especialidades

Se um personagem for extremamente habilidoso em algo ou bem informado em uma área do conhecimento, ele poderá ter especializações. Uma especialização é uma característica como todas as outras, a diferença é que ela permite que o personagem adicione mais dados bônus para o mesmo teste envolvendo determinada especialização.

Assim, adicionar especialidades pode ser uma boa maneira de tornar seu personagem mais competente em um determinado campo de atuação, pois para cada especialização adicionada que se aplique a um teste de habilidade o personagem poderá acrescentar um dado ao montante final do teste.

Kátia Flávia é uma bióloga que deseja investigar os efeitos de um vírus extraterrestre no organismo de um rato. Ela possui a característica "bióloga" e a especialização "virologia". Assim, ela poderá acrescentar dois dados para seu montante final neste teste, totalizando 4 dados a serem lançados.

O limite para a adição de dados com especialidades é de 3. Isto é, não é possível adicionar mais de três especializações como bônus para uma rolagem.

Note que esse limite refere-se para a quantidade de dados adicionados como especialidades. Sendo assim, ainda seria possível a adição de dados a partir de bônus situacionais, por exemplo.

PONTOS DE VIDA

A capacidade de uma personagem sobreviver a danos e condições letais é representada por um valor chamado pontos de vida. Quando este valor chegar a "0" o personagem irá cair desacordado e estará à beira da morte. Caso não receba tratamento imediato morrerá definitivamente. Além disso, caso o valor dos pontos de vida cheguem a um total negativo igual aos pontos de vida do personagem, ele morrerá.

Cada personagem começa com 6 pontos de vida totais e poderá adicionar ou subtrair um ponto de vida para cada característica em sua ficha que seja relevante a este atributo. Por exemplo, se um personagem tiver a característica "saudável" poderá somar 1 ao seu total de pontos de vida e se tiver a característica "fumante" deverá subtrair 1 de seus pontos de vida.

Na criação de personagens, o limite de pontos de vida adquiridos ou subtraídos dessa maneira é de +3 ou -3.

Marque o seu total de pontos de vida no local designado na ficha de personagem. Caso receba dano, remova o equivalente do seu total, o resultado serão os seus pontos de vida atuais.

PONTOS PSÍQUICOS

Todas as personagens possuem uma quantidade de pontos psíquicos que representam a sua fortitude mental. Esses pontos são subtraídos em situações de alto estresse ou quando encontram fenômenos que desafiam a realidade e sua visão de mundo. Ao chegar a 0 (zero) pontos psíquicos, a personagem poderá adquirir uma condição mental temporária ou permanente.

Os personagens poderão recuperar um valor de pontos psíquicos equivalentes a metade do seu total ao terem uma boa noite de sono ou realizarem uma atividade que acalme seu personagem por no mínimo 3 horas.

De maneira semelhante aos pontos de vida, todos os personagens começam, por padrão, com 6 pontos psíquicos totais. Tendo a possibilidade de adicionar ou subtrair a este valor para cada característica relevante a este atributo. Pense em como a característica pode afetar a habilidade e resiliência mental do personagem.

Além disso, pontos psíquicos são necessários para utilizar, caso a possua, habilidades sobrenaturais.

EQUIPAMENTO INICIAL

Ao criar um personagem, anote um total de 6 itens úteis na sua ficha que sejam coerentes com seu arquétipo e antecedentes. A escolha dos itens é livre, mas deve fazer sentido. Use o bom senso na sua escolha de itens, lembre-se do espaço-tempo em que a história está se passando e pense que equipamentos fazem sentido para seu personagem.

Em última instância, os equipamentos precisam ser validados pelo mestre do jogo.

ARQUÉTIPO: CONSPIRACIONISTA

O arquétipo do conspiracionista compreende um tipo de personagem que já suspeita de que há alguma verdade oculta que deve ser descoberta. O interesse nessa área geralmente começa com a experiência de algo aparentemente inexplicável, ou de uma inconformidade com a explicação oferecida pelas autoridades.

Assim, o conspiracionista se torna uma pessoa que desconfia das "versões oficiais" das informações, optando por realizar suas próprias investigações na busca pela verdade. É um tipo de personagem marcado pela desconfiança nas organizações governamentais e instigado pela perseguição de algum tipo de entidade oculta que esteja por trás de acontecimentos extraordinários.

Muitos também estão se preparando para algum tipo de catástrofe ou ruptura da ordem político-econômica e se preparam para esses eventos estocando mantimentos e realizando treinamentos de sobrevivencialismo.

A maioria das pessoas simplesmente toma suas idéias não ortodoxas como loucuras frutos de uma mente alienada com muito tempo livre. Assim, o conspiracionista começa a ser excluído de seus antigos círculos sociais, ou encontra novos com pessoas de mentalidade semelhante.

Aspectos que você pode considerar ao criar um conspiracionista:

- Como seu personagem entrou no mundo de investigação alternativa?
- Quais foram os efeitos disso em sua vida?
- Quais teorias da conspiração ele mais investigou?
- Está sendo caçado por agentes governamentais?
- Já teve alguma experiência ufológica ou inexplicável?



Ficha de conspiracionista

Nome
Charles L. Whaley

Pontos de vida
●●●●●●○○○

Ocupação
Desempregado

Pontos psíquicos
●●●●●○○○○

Características
- Conspiracionista
  - Ufólogo
- treinamento em armas de fogo
  - Arma favorita : Escopetas
- Sobrevivencialista
- Desconfiado
- Sobre peso
- Encanador

Foto



Condições temporárias

Antecedentes
Até recentemente trabalhava como encanador em sua cidade natal, mas desde que teve uma experiência ufológica em um avistamento de luzes erráticas no céu noturno, passou a dedicar sua vida a descobrir a verdade sobre aquilo que tinha visto. O governo sabe de algo, ele tem certeza disso, mas sua família e amigos acham que ele está louco e agora Charles enfrenta um ostracismo social pelas pessoas de "pensamento simples". Embora ele tema estar sendo caçado pelo governo, isso não impedirá que siga sua missão.

Inventário
Escopeta; 6 cartuchos para escopeta; gravador de áudio; rações de emergência (3 dias); cantil; chaves da camionete

ARQUÉTIPO: DETETIVE

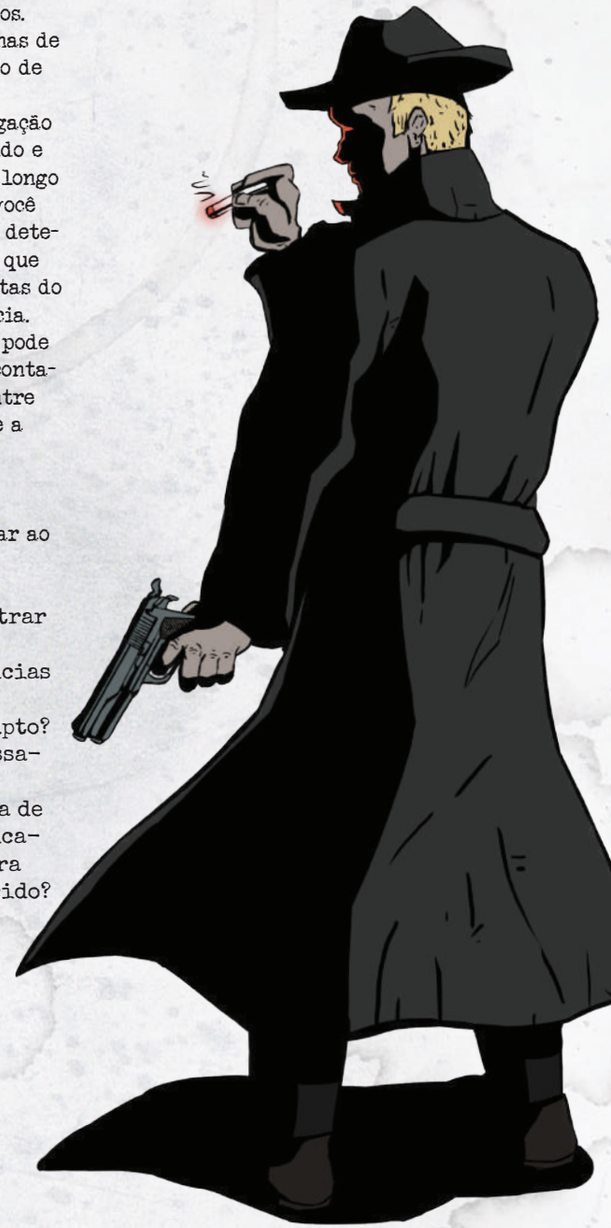
Um investigador que geralmente está vinculado a alguma instituição policial, mas também pode prover serviços particulares. Esse tipo de personagem muitas vezes é movido por ideais de justiça, proteção dos inocentes e punição dos criminosos. Possuirá expertise em investigar cenas de crime, interrogar pessoas e em manejo de armas de fogo.

É comum em histórias de investigação o detetive ser um veterano enduracido e dotado de um cinismo adquirido aom longo de anos lidando com tragédias. Mas você também pode optar por jogar com um detetive que seja um novato, idealista e que esteja mais ansioso por obter respostas do que seus veteranos na força de polícia.

O arquétipo do detetive também pode ter relacionamentos obscuros, como contatos de informantes e podem mover entre o mundo legal e o submundo do crime a partir de seus contatos.

Aspectos que você pode considerar ao criar um detetive:

- Qual a sua motivação para entrar nessa profissão?
- Já se deparou com circunstâncias moralmente ambíguas?
- É ou já foi um policial corrupto? Há algo de obscuro em seu passado?
- Já se deparou com alguma cena de crime em que não havia explicação racional e científica para explicar o que tinha acontecido?



Ficha de detetive

Nome
Otávio Nogueira

Pontos de vida
●●●●●○○○○

Ocupação
Investigador

Pontos psíquicos
●●●●●○○○○

Características
- Treinamento em armas de fogo
  - Especialização: pistolas
- Investigação
- Técnicas de interrogatório
- Alcoólatra
- Fumante
- Conhecimento em direito penal
- Contato: informante
- Combate corpo a corpo
  - jiu-jitsu

Foto



Condições temporárias
Alcoolizado

Antecedentes
Após seu divórcio, Nogueira achou que encontraria conforto no fundo de uma garrafa. Embora não tenha encontrado o que procurava, ainda era a melhor maneira que encontrou de lidar com os traumas inerentes a sua profissão. Nogueira atuava principalmente na investigação de assassinatos e embora fosse um trabalho difícil, o que encontrava no seu dia a dia era muito comum: brigas de casais, guerras de gangue, vinganças pessoais... Até o dia em que ele pisou em uma cena extremamente peculiar, a qual não conseguiu encontrar nenhuma explicação racional para explicá-la.

Inventário
Revolver; caderno de anotações; distintivo; cantil de whisky; chaves do carro;

ARQUÉTIPO: ESTUDANTE

O arquétipo do estudante é marcado pela inexperiência e por um grande ímpeto na busca pelo conhecimento. Muitas vezes, o estudante também é movido por uma vontade de se provar e seu potencial ainda não foi todo realizado. E como o estudante ainda está em formação, sua identidade e seus valores podem não estar ainda muito bem definidos e poderão mudar drasticamente no decorrer da narrativa.

Geralmente um estudante está matriculado em uma instituição de ensino, mas nada impede que você crie um personagem autodidata que pesquisa sobre seu assunto de interesse com seus próprios recursos. Ele também pode ter um mentor que o iniciou nos estudos ou se tornou particularmente importante para sua formação intelectual.

Aspectos que você pode considerar ao criar um estudante:

- Qual seu campo de estudo?
- Em que ponto de sua formação ele/ela está?
- Qual foi a motivação para estudar esse assunto?
- Possui alguma ideia ou teoria que vai contra o pensamento científico vigente?

Ficha de estudante

Nome
Yasmin Castro Cunha

Pontos de vida
●●●●●●●○○

Ocupação
Graduanda em História

Pontos psíquicos
●●●●●○○○○

Características
- Conhecimento - história
- Uso de biblioteca
- Habilidades de escrita
- Retórica
- Idioma adicional: alemão
- Clube de atletismo
- Conhecimento - ocultismo
- Impaciente

Foto



Condições temporárias

Antecedentes
Movida por um desejo mórbido de compreender as estruturas sociais e históricas das diversas práticas de ocultismo que surgem em variadas civilizações humanas, Yasming se matriculou no curso de Sociologia da UnB. Durante o atual período político de vigilância e censura no Brasil, ela se vê tendo que ser ainda mais cuidadosa na perseguição do conhecimento que almeja.

Inventário
caderno de anotações; gravador de áudio; cartão da biblioteca; canivete; chave da motoneta; livro sobre ocultismo no sudoeste europeu

ARQUÉTIPO: MÉDICO

O tipo de personagem que tomou como missão pessoal curar e salvar vidas de pessoas. Possuirá um conhecimento relacionado a cura de doenças e aflições que acometem a fisiologia humana. Embora a formação base seja comum para todos, cada médico terá sua especialidade, com suas habilidades e conhecimentos específicos.

O médico pode possuir um temperamento frio e distante, advindo de exposição constante ao sofrimento, mas também pode ser extremamente empático e disposto a ajudar. Devido a seu estilo de vida, muitas vezes conseguem ser mais calmos em situações de alta pressão do que a maioria das pessoas, sendo capazes de fazer decisões rápidas para salvar alguém.

Aspectos que você pode considerar ao criar um médico

- Houve algum evento específico na sua vida que fez você se interessar pela medicina?
- Qual é a sua área de especialização?
- Você teve algum evento traumático no seu consultório?
- Já teve algum paciente acometido de doença inexplicável? Ou com um implante misterioso?



Ficha de médico

Nome
Elias Carvalho

Pontos de vida
●●●●●●○○○

Ocupação
Médico Legista

Pontos psíquicos
●●●●●●○○○

Características
- Médico
  - Legista
  - Patologista
- Mãos firmes
- Pilotagem de motos esportivas
- Idioma adicional: inglês
- Calma sob pressão
- Apático

Foto



Condições temporárias
Privação de sono

Antecedentes
Por sempre ter tido um temperamento mais introvertido e se sentir mais a vontade sozinho do que com outras pessoas, Elias escolheu a carreira de médico legista. Certo dia, durante uma autópsia, encontrou um estranho implante metálico em um cadáver, o qual descreveu em seu relatório. Uma semana depois, descobriu que a amostra do implante havia sido roubada e seu relatório alterado por seus superiores. Eles disseram para ele esquecer o assunto, mas Elias sabia que nunca poderia fazer isso...

Inventário
chave da motocicleta; maleta de primeiros socorros; gravador de áudio; revólver

ARQUÉTIPO: RELIGIOSO

Um personagem religioso é um pouco mais peculiar de ser encaixado em narrativas de Arquivo Confidencial, mas também pode gerar muitos conflitos e interpretações interessantes. O arquétipo do religioso é um personagem que está ligado a uma fé especifica que possui um conjunto crenças acerca do universo e um certo código moral que deve ser seguido.

Um religioso certamente terá conhecimentos de teologia, mas muitos também tomam o estudo de outras artes e ciências como parte de sua formação, como filosofia e matemática. Suas práticas e costumes dependerão da religião que ele segue, mas pode-se considerar que o religioso está interessado em compreender o universo através da lente de sua fé, embora isso não necessariamente signifique que eles não possam ter pensamento científico.

Aspectos que você pode considerar ao criar um religioso:

- Como você relaciona a ciência com sua religião?
- Possui algum cargo religioso ou é apenas um estudioso da religião?
- Já observou algum fenômeno ou teve algum evento que o fez questionar a sua fé?
- Se for um sacerdote, que tipo de relação tem com a sua comunidade?



Ficha de religiosa

Nome
Joana da Silva

Pontos de vida
●●●●●●○○○

Ocupação
Freira

Pontos psíquicos
●●●●●●○○○

Características
- Teologia
  - Cristianismo
- Filosofia
- Ocultismo
- Conhecimentos medicinais
  - primeiros socorros
- Latim
- surdez moderada (precisa de aparelho auditivo)

Foto



Condições temporárias

Antecedentes
Teve sua formação intelectual no convento, que embora muito voltada para o estudo das escrituras sagradas, também se debruçou sobre a filosofia, línguas . Também teve formação com enfermeira e trabalhou auxiliando doentes necessitados. Certo dia teve um sonho diferente de tudo que já havia experienciado, dotado de uma simbologia estranha completamente incompreensível a ela. Não conseguindo ajuda de seus pares, Joana explorou cantos mais obscuros da teologia em procura de uma resposta, como em livros apócrifos de filósofos cristãos da Idade Média.

Inventário
crucifixo, bíblia, chaves da Igreja, água benta, maleta de primeiros socorros

ARQUÉTIPO: REPÓRTER

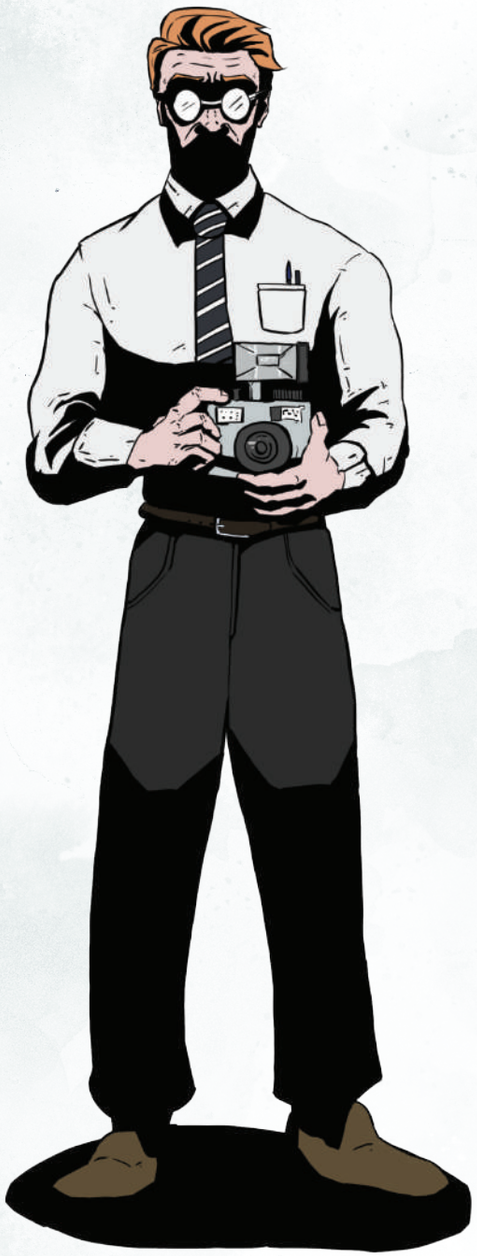
Essencialmente se trata de um investigador, mas que tem como obrigação moral reportar suas investigações ao público. Em última instância, seu objetivo será a divulgação da verdade. Repórteres podem ser muito vorazes em suas investigações, estando dispostos a correr grande perigo para conseguir uma história.

O repórter possui uma capacidade de análise para encontrar furos e motivações escusas por trás das grandes movimentações políticas, econômicas e sociais. E utilizará seu veículo de informação, (geralmente um jornal impresso periódico, mas também pode ser através de um programa de rádio ou televisão) para denunciar as coisas como elas são.

Embora o arquétipo devesse ser comprometido com a verdade, também existem repórteres corruptos e com agendas próprias. Podem ter recebido suborno para fazerem vista grossa a certas coisas, ou até mesmo terem tido a segurança de sua família ameaçada, ainda assim faltaram com sua obrigação. O repórter pode não se importar com isso ou pode sentir profundo desgosto de si mesmo.

Aspectos que você pode considerar ao criar um repórter:

- Onde você trabalha?
- Já foi intimidado para não publicar uma reportagem? Você se arrependeu da decisão que tomou?
- Já cometeu crimes, como invasão de propriedade, para concluir uma investigação?
- Já se investigou alguma teoria da conspiração?



Ficha de repórter

Nome
Sérgio Silva Pereira

Pontos de vida
●●●●●●○○○

Ocupação
Repórter Investigativo

Pontos psíquicos
●●●●●●○○○

Características
- Repórter
  - investigação jornalística
  - análise crítica
- Comunicação escrita
- Fotógrafo
- Carismático
  - enganador
- Arma de fogo: revólver
- Miope
- Tanatofobia

Foto



Condições temporárias

Antecedentes
Começou como jornalista nos anos 60 para um jornal pequeno no Rio de Janeiro. A medida que progrediu na carreira, foi transferido para Brasília em 1968, onde até hoje trabalha em um grande jornal alinhado ao regime militar. Secretamente, no entanto, trabalha de maneira discreta publicando matérias de investigação de corrupção no governo em publicações independentes clandestinas. Mesmo estando a anos fazendo isso, ainda sente profunda ansiedade de estar sendo vigiado e tem medo de que possam tentar eliminá-lo

Inventário
câmera fotográfica, caderno de anotações, gravador de áudio, chave do carro, revólver cal. 38



O Grande Véu

Esse capítulo irá apresentar um pouco do pano de fundo geopolítico e histórico do cenário do jogo. Explorando a conjuntura da Guerra Fria, os embates de poder entre as superpotências e o estado do Brasil durante esse período. Esse será o mundo onde a narrativa do jogo acontece, cheio de tensão, paranóia, silêncios forçados e conspirações ocultas.

Em grande parte, o contexto histórico de 1974 "da vida real" se mantém, mas com algumas mudanças. Na verdade, os acontecimentos reais provavelmente são as versões oficiais dos acontecimentos que as pessoas desse universo conhecem. Assim, embora não seja proibido, é recomendado que apenas o mestre leia esse capítulo, já que possui algumas informações sobre o mundo que os personagens da narrativa provavelmente não saberiam. O ideal aqui seria o mestre ler para poder criar a sua própria história com este pano de fundo e passar as informações que são de conhecimento comum para os jogadores. Ainda assim, o jogador pode explorar as páginas desse capítulo, mas tenha em mente que as informações que você sabe não são necessariamente as informações que o seu personagem sabe.

CONJUNTURA: 1974

Era a Guerra Fria. Um período histórico de alta tensão mundial, quando todas os países do mundo roiam suas unhas em ansiedade, assistindo as duas maiores superpotências em uma feroz disputa por hegemonia global, temendo a aniquilação total da possibilidade de uma guerra nuclear. O confronto entre os gigantes que poderia destruir o planeta com o peso de seus armamentos nucleares tomava dimensões e campos de batalha variados, no intento de evitar que chegassem em conflito direto de fato.

De maneira que a União Soviética e os Estados Unidos se enfrentavam

indiretamente por meio de "guerras de procuração", como no Vietnã, na tentativa de impor seus sistemas político e econômico ao resto do mundo. Concomitantemente a conflitos armados diagonais, uma grande corrida tecnológica e armamentista acontece, visando, em última instância, a superioridade bélica. Em meio a isso tudo, as atividades de espionagem tornam-se cruciais, dada a necessidade de adquirir toda e qualquer vantagem que pudessem através de operações secretas de inteligência e complexas redes de traidores e informantes.

A disputa por superioridade tecnológica assume proporções dramáticas quando começam os esforços para o domínio da fronteira final: o espaço. Embora os Estados Unidos tenham dado a largada para corrida espacial, a União Soviética logo acabou assumindo a liderança, pois em 1957, lançaram seu primeiro satélite ao espaço, o Sputnik I; poucos anos depois, em 1961, Yuri Gagarin se torna o primeiro homem a ir ao espaço.

Tendo ficado para trás, cabia então aos Estados Unidos acelerar o passo e alcançar seu nêmesis e assim foi dado início ao Programa Apollo, que tinha como objetivo final colocar o primeiro ser humano na Lua e retorná-lo em segurança à Terra. E é em 1969 que o grande feito é realizado, quando Neil Armstrong e Buzz Aldrin pousaram e caminharam em solo lunar.

É dito que os soviéticos conseguiram detectar leituras eletromagnéticas anômalas a partir de suas primeiras investidas ao espaço. Onde estão os arquivos?!!

O LADO OCULTO DO POUSO NA LUA

A missão gravou e fotografou o acontecimento, entretanto, até mesmo o mais leigo dos espectadores poderia notar as estranhezas dos supostos registros divulgados ao público. Com o mínimo de análise, podiam-se ver os cabos suspendendo os astronautas e a maneira como eles se movimentavam parecia artificial demais, mesmo levando em conta a diferença de gravidade. Não só isso, mas em entrevistas após retornaram à Terra, ficou evidente o comportamento estranho dos três astronautas da Apollo 11, parecendo nervosos e descontentes. Isso foi suspeita suficiente para parte da população desacreditar do pouso à lua e começarem a tecer suas próprias linhas de pensamentos tentando descreditar o pouso na lua.

As teorias que surgiram a partir de tantas inconsistências e meias verdades, de que o pouso na lua havia sido forjado, estavam apenas meio corretas.

O pouso na lua de fato aconteceu, entretanto, de maneira semelhante aos russos, os americanos se depararam com um fenômeno anômalo na superfície lunar. O artefato encontrado poderia ser fruto de tecnologuia extraterrestre, ou ainda pior: soviético. Qualquer uma das hipóteses seria devastadora para o governo americano caso fosse revelado à população: caso fosse tecnologia soviética, significaria que eles chegaram antes à lua; caso fosse de origem extraterrestre, significaria que possivelmente há inimigos ainda maiores lá fora, para os quais os Estados Unidos ainda não estavam preparados.

As gravações reais do momento, portanto, foram classificadas como arquivo confidencial. Assim, tornou-se necessário reencenar o pouso na lua à portas fechadas. E foi essa versão de gravações, com suas inconsistências evidentes, que foi liberada.

Tentaram nos silenciar, mas ainda estamos aqui!

Muitos dos que diziam a verdade foram simplesmente taxados como loucos e ignorados ou ridicularizados pela mídia tradicional e pelo grande público. Mas houveram aqueles com mecanismos alternativos para propagar suas mensagens, que chegavam mais perto da verdade a partir de investigação meticulosa e argumentação convincente. Esses eram uma ameaça. Muitos misteriosamente desapareceram ao longo do tempo; ou receberam visitas de misteriosos homens de preto e tiveram uma subita mudança de de opinião; ou ainda foram forçados ao ostracismo social após campanhas de difamação por parte da mídia tradicional.

Como se para provar a necessidade de investigadores da verdade na sociedade, poucos anos depois, um grande evento ufológico iria desafiar os poderosos mecanismos de desinformação governamentais.

DETECÇÃO

Fato é que, cinco anos após o pouso na lua, a NASA detectou um objeto astronômico em rota de colisão com a Terra. A partir do momento da detecção, foi calculado que o impacto viria a ocorrer dentro de poucos dias. Revelar a informação ao público apenas geraria pânico desnecessário, embora segundos os cálculos o objeto fosse grande para um asteroide, ele ainda provavelmente se desintegraria durante a entrada atmosférica.

Alguns astrônomos amadores com telescópios caseiros até conseguiram detectar o objeto, mas a velocidade com que a informação trafegava ainda era muito lenta e uma parcela muito pequena da população mundial sabia do evento que estaria por vir.

A expectativa da desintegração na entrada atmosférica foi logo descartada, conforme se aproximava, novos cálculos revelaram que o objeto era maior do que pensado inicialmente. Além disso, o que antes parecia um asteroide revelou-se um cometa, dado o surgimento da cauda luminosa, fruto do processo de desgaseificação.

Já era tarde, no entanto, para qualquer tipo de ação por parte do plano espacial de qualquer governo que tivesse detectado a ameaça. O objeto iria se chocar com a Terra.

A Queda

E em 7 de setembro de 1974 ele veio. Um rastro de chamas cortou os céus, como se uma vingança divina pelas transgressões humanas de um século de guerras, massacres e destruição. Os raios incandescentes, embora belos de serem observados a distância, carregavam a certeza de destruição no momento do impacto inevitável. O epicentro da destruição, no entanto, não pode ser bem observado pelos astrônomos das grandes potências, já que ocorreu no hemisfério sul.

O corpo celestial acabou caindo no Brasil, especificamente no estado do Acre, que foi quase que completamente dizimado. Uma cratera de dezenas de quilômetros de diâmetro se formou no local da queda; a liberação de energia do impacto causou imensos incêndios florestais e a onda de choque do impacto causou grande destruição em tudo a quilômetros do local da queda. A destruição nas imediações foi tamanha que é extremamente improvável que tenha havido sobreviventes de populações próximas. Além disso, o impacto e os incêndios liberaram poeira e gases na atmosfera, criando uma gigantesca cortina de fumaça que aos poucos passa a se expandir pelos céus dos estados e países vizinhos.

Em certos locais do Brasil foi possível observar parte da trajetória do objeto e sentir os abalos sísmicos subsequentes a sua queda. As partes do Brasil que não puderam perceber a queda apenas julgaram como um abalo sísmico natural. As partes mais isoladas apenas se tornaram cientes do acontecimento com os noticiários do dia seguinte e com a crescente nuvem negra que se aproximava, vindo do norte.

CONJUNTURA: BRASIL

No momento da queda, o Brasil lida com uma situação complicada politicamente. Após um golpe de Estado em 1964, o país se vê refém de um regime autoritário militar, que se utilizava dos chamados "Atos Institucionais" para legitimar seu poder e impor restrições às liberdades civis. Um período que também ficou conhecido como "Anos de Chumbo" posteriormente.

Paradoxalmente a este regime de torturas e repressão política, a partir de 1968 o Brasil experienciou um período de crescimento econômico elevado. Com os grandes aumentos no PIB e diminuição da inflação, as bolsas de valores brasileiras se encontravam em um clima de empolgação generalizada. Aproveitando-se da boa situação econômica, o governo investiu em inúmeras grandes obras de infraestrutura, como a Ponte Rio-Niterói e a Usina Hidrelétrica de Itaipu. Durante esses anos os brasileiros estavam vendo seu país ser construído e de fato parecia que o estavam adentrando uma nova era de prosperidade.

Exceto pela ditadura, é claro.

Apesar da prosperidade, o financiamento de grandes obras a partir de empréstimos externos e as políticas de incentivo à industrialização eventualmente se provaram métodos míopes para crescimento econômico.

Em 1971 houve o estouro da bolha especulativa na bolsa de valores brasileira, mas a declínio econômico só atinge seu ponto máximo durante a crise do petróleo de 1973.

Assim, já em 1974, quando o objeto caiu, o Brasil vive uma crise após um momento de prosperidade. Como o príncipe que nunca se tornou rei, muitos brasileiros pensam que seu país estaria fadado ao subdesenvolvimento econômico e seus antigos sonhos se tornaram ilusões frustradas.

Investigação Inicial

Inicialmente, o evento foi tratado como a trágica queda de um meteoro em território nacional. Isto é, até o momento das autoridades governamentais irem ao local averiguar a situação. Devido aos incêndios florestais resultantes, às crateras e os detritos espalhados, o acesso ao local da queda não foi fácil. Helicópteros então foram enviados com o intuito de fazer reconhecimento aéreo, mas as aeronaves não retornaram de suas investidas.

Presumiu-se que os pilotos haviam se perdido, pois a fumaça e fuligem no ar era tamanha e atrapalhavam muito a visibilidade. Entretanto, momentos antes dos helicópteros desaparecerem dos radares, alguns dos pilotos relataram via rádio visualizar aeronaves não identificadas. Segundos depois, os rádios apresentavam falhas e os helicópteros sumiam dos radares. Após a perda de cinco aeronaves desta maneira, as investidas para reconhecimento foram interrompidas.

Foi um processo de árduas semanas para controlar os incêndios e limpar o caminho até a cratera da queda. Ao chegarem lá, as autoridades veem o impossível. Aquilo que relegavam ao mundo da fantasia e da especulação conspiracionista, porque o objeto que causou a destruição, indubitavelmente, era fruto de alguma engenharia incompreensível e não um simples meteoro.

Ainda não há registros fotográficos confiáveis da suposta nave espacial, mas relatos vazados por informantes dizem que se tratava de um objeto metálico gigantesco, do tamanho de montanhas, que tem um formato de pião com tubos se projetando de sua estrutura.



Acobertamento

A questão que restava era se o objeto se tratava de uma tecnologia experimental das grandes potências ou realmente algo de origem extraterrena. Se fosse um protótipo de aeronave dos Estados Unidos, teria sido provavelmente um acidente ela ter caído aqui, no território de um de seus aliados e uma compensação pelos danos seria imprescindível. Entretanto, caso fosse tecnologia soviética, o nível de destruição causado poderia ser visto como um ataque a um aliado dos Estados Unidos, o que poderia causar um efeito dominó que potencialmente engatilharia uma Terceira Guerra Mundial.

E se o objeto fosse tecnologia extraterrestre... Bem, ninguém estava preparado para essa opção.

Por isso a situação deveria ser tratada com o máximo de discrição e cuidado. A ditadura já tinha seus esforços voltados para lidar com os "revolucionários traidores" e não poderia lidar com uma histeria coletiva advinda do vazamento da verdade.

Então eles a esconderam.

Um perímetro foi montado ao redor da grande cratera, vigiado por militares armados com permissão de eliminar qualquer civil que se aproximasse. A informação que foi liberada para a mídia foi de que, realmente, se tratava da queda de um meteoro e a área precisava permanecer isolada para evitar contaminação das sociedades humanas por químicos adversos vindos do espaço.

Mas seja qual fosse sua origem, o objeto que caiu trouxe consigo a oportunidade do exército brasileiro avançar sua tecnologia através de engenharia reversa (ou assim eles pensavam). Depois de controlado o fluxo de informações, o governo "convocou" acadêmicos de diversas áreas de interesse para realizarem estudos no local. Ao que parece não lhes foram dadas opções, certo dia esses cientistas apenas sumiram e não foram mais vistos por seus amigos e familiares. O que era algo muito comum, embora certamente revoltante para alguns, não havia nada fora do padrão para os Anos de Chumbo.

Algumas pessoas mais perspicazes conectaram os pontos. Não muitas.

A questão é que, sempre houveram grandes redes de espionagem e inteligência. Qualquer potência que se preze já possuía informações e suspeitas suficientes para imaginar que havia algo sendo escondido pelo governo brasileiro. Algo que valeria a pena ser investigado.

OS EUA

Após análise de imagens tiradas durante queda do objeto, o governo norte americanos se tornou interessado em investigar a queda do objeto celeste. A qualidade das imagens não permitia dicernir o que era exatamente, mas estava claro que se tratava de algo além de um meteoro comum.

O apoio que haviam dado ao governo militar durante o golpe foi desculpa suficiente para solicitarem ao governo brasileiro a permissão de enviar um grupo de cientistas (e agentes especiais disfarçados) para estudar o sítio da queda, sob o pretexto de realizar análises químicas no suposto meteoro.

Claro que essas ações foram tomadas pelos setores mais "ignorantes" do governo americano. O governo ilusório no qual a população acredita, aqueles que fazem os discursos para o rádio e televisão, que pensam que estão no controle. Enquanto isso, os setores obscuros do poder americano que realmente sabiam o que estava acontecendo entram em ação.

O comitê dos 12 Majestosos já havia sido acionado e seus agentes se preparavam para chegar ao local da queda no momento de sua entrada na atmosfera. Devido a incidentes anteriores, já sabiam da possibilidade do objeto celeste, detectado semanas antes, ser algum tipo de nave extraterrestre em rota de colisão com a Terra.

Sabiam também que seria necessário tomar controle de qualquer tecnologia possível de ser adquirida com a queda deste OVNI e não poderiam deixar essa oportunidade à mercê de diplomatas e da lei internacional. Era necessário agir imediatamente e por baixo dos panos.

Os agentes de campo dos 12 Majestosos, os homens de preto, são despachados ao Brasil com a missão encontrar e recuperar artefatos de de tecnologia alienígena em uma operação altamente secreta.

A URSS

Apesar da campanha anticomunista e a caça incessante aos revolucionários em território nacional, a aproximação política do Brasil com os Estados Unidos não significou, necessariamente, um afastamento completo do bloco soviético. Relações comerciais eram mantidas e o Brasil frequentemente adquiria tecnologia, equipamentos e maquinário soviético. [Em 1970, por exemplo, as turbinas da usina hidrelétrica de Capivara foram compradas da URSS.]

Ou seja, embora opostos ideologicamente, ainda havia interesses de ambas as partes de manterem relações diplomáticas, no mínimo, amigáveis. Além disso, naquele período, a União Soviética estava mais interessada em lidar com seus problemas domésticos, mantendo status quo em sua política nacional, do que se pautar em uma atuação internacional revolucionária (como China e Cuba, por exemplo).

Não demorou muito para a URSS oferecer acordos ao governo brasileiro em troca da permissão para averiguar o local da queda com uma expedição científica. Petróleo, redução de tarifas, maquinário e equipamento militar: uma oferta difícil de se recusar.

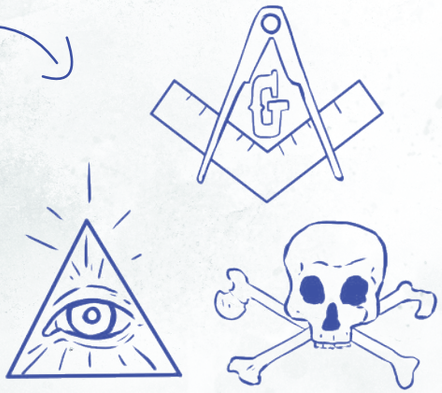
Sejam esses acordos aceitos ou não, é claro que a União Soviética, assim como os Estados Unidos, já está disposta a acionar seus espiões em território brasileiro para fazerem suas próprias investigações e relatórios por de baixo dos panos.

O Brasil agora está na mira das grandes potências!

OUTRAS FORÇAS

Além das duas super potências, também haveriam outros agentes poderosos interessados em investigar o caso. As redes de influência e poder em um mundo de véus e sombras são variadas. Diversas organizações secretas investigam o incomum e o sobrenatural em busca de algo que os coloquem em uma ponto mais elevado de poder.

Com o vazamento de informações sobre a queda do OVNI, certamente diversas organizações sairão das sombras em busca da sua fatia de tecnologia extraterrestre.



A POPULAÇÃO

Como era de se esperar, a maioria esmagadora da população civil comum não faz ideia da verdade que ocorre por detrás das cortinas. Apenas aceitam as ditas "verdades" divulgadas pela imprensa e seguem com suas vidas como se nada tivesse acontecido.

Mas ainda existem os poucos que se interessam pela verdade. Aqueles que percebem que há algo de estranho na maneira como os mecanismos de poder funcionam no mundo, que há algo oculto que deve ser revelado. Esses estarão dispostos a investigar esses mistérios, seja por conta própria ou com auxílio de outros indivíduos de pensamento semelhante.

Eles serão os agentes independentes em busca da verdade. Mas também serão considerados perigosos e dissidentes pelos agentes do poder. E deverão agir com extrema cautela para não serem pegos.

Em Arquivo Confidencial, propomos que o grupo de jogadores sejam pessoas comuns que acabaram se interessando em buscar uma verdade que eles sabiam que estava sendo escondida deles. Ainda assim, fale com seu grupo e discutam: vocês também podem ser agentes secretos de algum órgão governamental ou mesmo membros de alguma sociedade secreta poderosa!

Como mestre, você poderá criar suas próprias conspirações que os jogadores deverão investigar! Aqui, estamos apenas citando possíveis agentes importantes como inspiração para suas histórias



Organizações Secretas



8 de julho de 1947. um OVNI se chocou contra o solo em um rancho da cidade de Roswell, Novo México, nos Estados Unidos. Os extraterrestres e destroços da nave foram recolhidos por militares e levados à instalações secretas.

Neste capítulo você irá explorar as organizações secretas do mundo de Arquivo Confidencial. Essas organizações existem com suas próprias agendas e poderão ser utilizadas pelo mestre como possíveis antagonistas aos jogadores ou até mesmo aliados improváveis.

Lembre-se: essas organizações não são conhecidas pelo grande público do mundo da narrativa e são consideradas meras especulações. Ainda assim, existem as teorias da conspiração que supõe a sua existência e os personagens podem ou não acreditar nelas.

Alternativamente, você também criar uma história onde os jogadores fazem parte de uma organização ou sociedade secreta



OS 12 MAJESTOSOS

Uma organização secreta dos Estados Unidos com um considerável orçamento fantasma. Criada em 1947 após o Incidente Roswell, ela tem o principal objetivo de investigar e acobertar a existência de vida extraterrestre. Sua cúpula central é composta por 12 pessoas, embora não se saiba exatamente o campo de atuação de cada um deles, tudo indica que eram todos notáveis de diversos campos da ciência, engenharia e tecnologia. Além dos 12, possuem um quadro funcional auxiliar de agentes de campo, engenheiros, programadores e cientistas em sua folha de pagamento.

Informações vazadas indicam que os Majestic 12 estiveram presentes na recuperação da queda de OVNIs em diferentes locais do globo. Também há rumores de que conseguiram recuperar o corpo de um extraterrestre em uma dessas naves, que foi levado a uma de suas bases onde estudos e autóp-

sias foram conduzidas para entendimento de sua anatomia.

Os Homens de Preto

Essas figuras enigmáticas são frequentemente vistas em locais próximos a avistamentos e quedas de OVNIs, costumam chegar extremamente rápido à cena, às vezes antes mesmo das próprias autoridades locais. Sua prioridade é descobrir quais os indivíduos tiveram contato com o fenômenos anômalo e extrair informações deles. Algumas das pessoas que supostamente entraram em contato com os Homens de Preto desapareceram misteriosamente, o que indica que aqueles que descobrem mais do que deveriam são capturados... Ou algo pior.

Trajando sempre ternos e gravatas pretas, quase todos esses indivíduos são homens que aparentam estar na meia idade, testemunhas e sobreviventes do contato com essas figuras também descrevem algo de estranho e não definido em sua fisionomia. Há algo de estranho em suas características e proporções faciais que as testemunhas acham difícil de descrever, como um efeito de vale de estranheza. Além disso, há descrições de que eles se comportam de maneira peculiar, como se a maneira que eles agem fosse uma caricatura em baixa resolução de como um ser humano deveria agir.

Essas figuras peculiares são os agentes de campo dos Majestic 12. Todos eles resultaram de programas secretos do governo americano para criação de super soldados, isto é, soldados com habilidades que superam a de um ser humano comum. Tais programas são variados e com objetivos distintos, impossível saber as habilidades de cada homem de preto, mas fato é que possuem habilidades fora do campo da normalidade para um ser humano. Além disso, têm acesso a coquetéis de drogas e esteróides experimentais que aumentam suas capacidades físicas e mentais. São indivíduos extremamente perigosos e devem ser lidados com cautela.

É improvável que todos os soldados resultantes desses programas tenham sido direcionados às fileiras dos Majestic 12. Muitos foram enviados a outras áreas do governo e outras divisões das forças armadas americanas. Mas fortes evidências indicam que a maioria dos agentes conhecidos vulgarmente como "homens de preto" fizeram parte de tais programas secretos, como o MK ULTRA ou o Projeto STARGATE.

Projeto MK ULTRA

Um projeto da CIA com a finalidade de desenvolver técnicas de interrogação por vias de controle mental. Eram utilizadas técnicas de hipnose, privação sensorial, abusos psicológicos e emocionais; isso somado a administração de substâncias psicoativas como o LSD e anfetamina, por exemplo. Evidentemente que a CIA não realiza esses experimentos de maneira direta, mas através de empresas de fachada. Assim, mantêm-se na obscuridade a realidade desses experimentos e a maioria da população desconhece sua existência

Os resultados frequentemente são danos psicológicos e físicos permanentes aos participantes. Mas houveram cobaias capazes de subsistir de maneira mais aceitável os experimentos, estes indivíduos, dotados de plasticidade cerebral fora do comum, foram desprovidos de sua anterior humanidade e remorso, tornando-se agentes frios e calculistas a mando de seus comandantes, além de possuírem capacidades intelectuais vastamente superiores a de um ser humano comum.

Em outras palavras, o projeto materializou a ideia do soldado perfeito, sempre fiel a seus comandos e frio na execução de suas ordens. E essa é uma das possíveis razões da estranheza relatada por testemunhos de encontros com homens de preto: esses agentes foram totalmente desprovidos de sua anterior humanidade.

Projeto Stargate

Um programa cujo objetivo era investigar "fenômenos mentais anômalos" e como utilizá-los para fins de inteligência militar e espionagem. A principal habilidade na qual esse programa estaria interessado era a chamada visão remota. Também podendo ser chamada de telestesia, a visão remota é a capacidade de sentir ou perceber informações desconhecidas sobre lugares ou eventos.

A maioria dos participantes se tratava de pessoas autodeclaradas detentoras de habilidades psíquicas, claro que muitas se revelarem uma farsa, mas as verdadeiras foram utilizadas como molde para o treinamento de agentes nessas mesmas habilidades. Os visualizadores remotos resultantes do treinamento passam a ser capazes de descrever coordenadas distantes ou mesmo descrever o conteúdo de um envelope fechado, embora para isso precisem estar em um estado de relaxamento quase que meditativo.

A previsão de eventos futuros também era algo desejado de se compreender, mas apesar de existirem diversas pessoas que clamam ter essa habilidade, em experimentos controlados, ao menos até agora, foi determinado que a precognição não é algo possível. Mas o projeto ainda está em seus anos iniciais, algum avanço nesse sentido ainda poderia acontecer.

Fato é, os homens de preto que saíram deste programa são utilizados em operações de inteligência e são capazes de observar locais distantes e coisas ocultas a seus sentidos físicos imediatos através de uma percepção extrassensorial. Geralmente não são mandados a campo sozinhos, formando duplas ou equipes com outros homens de preto.

COMITÊ ESTATAL DE ESTUDO DE FENÔMENOS ANÔMALOS

O Comitê de Segurança do Estado da URSS (KGB) estava interessado em quaisquer fenômenos ou tecnologias que pudessem se tornar uma ameaça ou uma vantagem para os soviéticos. Não é de se espantar que tenham se interessado na investigação de fenômenos aéreos anômalos, como avistamento de OVNIs.

O primeiro contato soviético com algo desta natureza, foi durante o acidente de Kasputin Yar, onde uma nave de origem extraterrestre caiu em uma base militar. Após a recuperação da aeronave e dos corpos dos seres extraterrenos, um projeto de confidencialidade máxima foi instaurado com os melhores cientistas e engenheiros trabalhando no estudo e compreensão dos artefatos encontrados.

Desde então, um comitê separado para lidar com assuntos de origem anormal, tecnologia extraterrestre ou mesmo eventos paranormais foi criado: o Comitê Estatal para Estudo de Fenômenos Anômalos. O objetivo do comitê era investigar, estudar e compreender os fenômenos OVNIs.

A preocupação inicial era que o fenômeno OVNI estivesse relacionado a tecnologias americanas ainda não reveladas. Mas cedo os cientistas soviéticos perceberam que a tecnologia adquirida em Kasputin Yar era algo muito acima do que os seres humanos daquele tempo poderiam reproduzir. Além do mais, os relatos e imagens de outros OVNIs descreviam aeronaves que, por falta de melhor descrição, "quebravam as leis de física". O que

revelava a possibilidade de algum tipo de tecnologia muito aquém das civilizações humanas.

Programa de Hibridização Soviético

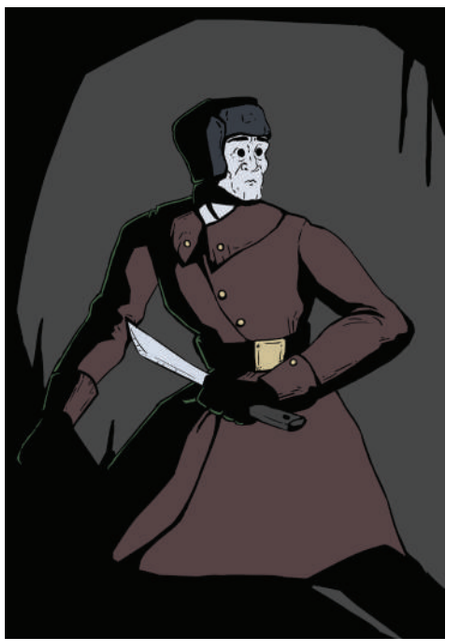
Em meados da década de 1950 os soviéticos deram início a um programa de hibridização de soldados e agentes a partir do material genético alienígena encontrado no incidente de Kasputin Yar. A criação de um híbrido é feita através da inseminação artificial de mulheres humanas. O processo todo da gestação acabou se revelando extremamente traumático e desgastante para essas mulheres, tornando necessária a criação de instalações específicas para o monitoramento da saúde física e mental delas durante todas as etapas de gestação.

As gestantes necessitavam de vigilância médica constante, pois eram acometidas de aflições de saúde súbitas e violentas: febres altas recorrentes, enxaquecas, exaustão crônica, erupções cutâneas foram os efeitos físicos mais recorrentes. A produção de hormônios do corpo feminino acabou sendo alterada num nível que causou diversos problemas, como crescimento anormal de seios, unhas e cabelos, hipersensibilidade a luzes e sons; e mudanças rápidas de humor. Houveram até relatos de que no fim da gestação a mulher teria mudado completamente de personalidade.

Também foram percebidas alterações psicológicas anômalas, posteriormente atribuídas às capacidades psíquicas que os fetos viriam a desenvolver. Foram relatados pesadelos constantes nos quais as gestantes descreviam padrões geométricos impossíveis e visões de estrelas ou galáxias distantes, por exemplo; amnésias parciais e lacunas de tempo perdido; audições de vozes, possivelmente fruto de telepatia fetal; também houveram uma parcela das gestantes que começaram a serem incapazes de reconhecer rostos outrora familiares.

Como se não fosse o suficiente, foi percebido que as gestantes também necessitavam de uma quantidade calórica diária muito acima de uma gestação normal, com exigências nutricionais específicas. Alimentos ricos em ferro como carnes vermelhas e feijão foram os que obtiveram o melhor resultado.

Muitas das gestantes morriam durante o parto ou até mesmo antes dele, nesses casos era necessário continuar a gestação em incubação. Isso sem falar dos casos de abortos espontâneos ou partos com natirmortos. Mas mesmo após uma gestação e partos bem sucedidos, o resultado era um bebê extremamente estranho. De maneira geral as feições eram humanas, mas tinham muito pouco cabelo; a pele era acinzentada e o crânio maior e mais alongado; possuíam apenas três dedos nas mãos (curiosamente nos pés possuem cinco dedos); e os olhos eram como esferas de vidro pretas.



Habilidades Híbridas

Ao longo dos estudos e dos experimentos foi percebido que esses híbridos possuem uma taxa de amadurecimento biológico ligeiramente maior do que a de um ser humano comum. Na passagem de um ano, era como se 1.25 anos tivessem se passado para os híbridos. Ao longo do envelhecimento dessas crianças, suas peculiaridades foram sendo estudadas pelos cientistas.

Através de manipulação molecular, os híbridos possuem um grau de metamorfose, sendo capazes de alterar suas estruturas ósseas, musculares e epiteliais, com um certo limite. Podem alterar suas feições e copiar rostos de outras pessoas, assim como sua altura e composição corporal geral. Entretanto, não conseguem alterar sua forma para algo fora de uma anatomia humanóide, como um cão ou uma coruja. Também conseguem modular suas cordas vocais de maneira a imitar sons diversos ou até mesmo a voz de outro indivíduo.

Como consequência de suas habilidades de metamorfose, também são capazes de esticar seus corpos como se fossem feitos de material elástico. Sendo capazes de aumentar o tamanho de um membro superior ou inferior em até três vezes o seu tamanho original.

Possuem habilidades psíquicas limitadas, como telepatia e telecinese. Através de telepatia, conseguem compreender intenções imediatas na mente de outrem e passar informações simples de maneira sugestiva, de maneira que o indivíduo que recebeu a sugestão perceba a ideia sugestionada como de origem de sua. Entretanto, são incapazes de manter uma "conversa mental" com seres humanos, embora observações dos cientistas tenham sugerido que eles conseguem fazê-lo com outros híbridos.

Esses híbridos foram treinados e principalmente utilizados como agentes espiões da KGB, mas também foram distribuídos seletivamente em divisões especiais do Exército Vermelho e inseridos em setores da política soviética. Ademais, também foram incorporados como agentes de campo auxiliares no Comitê Estatal para Estudo de Fenômenos Anômalos.

AHNENERBE

A "Comunidade para a Investigação e Ensino sobre a Herança Ancestral" foi fundada pela Schutzstaffel, na Alemanha Nazista de 1935 e tinha o objetivo de comprovar, através de estudos em variados campos científicos e ocultos, a superioridade da raça ariana. Hoje, é uma organização em estado semi dormente, os remanescentes nazistas ainda agem nas sombras na tentativa de encontrar poder para erguer um novo Reich Alemão. Uns dizem que o próprio Heinrich Himmler permanece vivo e comanda grupos de resistência nazista ao redor do globo, embora tenham poucos membros e sua atuação seja limitada.

Em frangalhos após o fim da Segunda Guerra Mundial, percebem que domínio das forças ocultas não seria o suficiente para atingir a supremacia mundial. Agora, os nazistas estão em busca de tecnologias que lhes concedam tal poder, embora não tenham abandonado inteiramente o uso de feitiçaria proibidas e entidades nefastas

Assim, permanecem nas sombras, infiltrados em mecanismos de poder de potências mundiais, onde obtêm informações relevantes para seus empreendimentos. A Operaç'ão Paperclip permitiu aos nazistas uma entrada fácil no governo americano. A posição destes como cientistas permitiram que se tornassem cientes do acidente em Roswell e dos artefatos alienígenas recuperados, alguns até mesmo estão trabalhando nos esforços de

compreender a tecnologia a partir de engenharia reversa, mas atrasando o progresso conscientemente e passando informações para a nova sede da Ahnenerbe, que fica em algum lugar na América do Sul.

De maneira semelhante, a Operação Osoaviakhim permitiu aos nazista acesso as redes de poder e informações soviéticas.

Soldados Nazistas

A divisão especial da Schutzstaffel que lidava com assuntos do oculto ainda permanece ativa nas sombras, ainda portando o resquício do poder que adquiriram em seu passado "glorioso". Durante a Segunda Guerra Mundial, os campos de concentração eram utilizados como catalisadores de almas para rituais nefastos com entidades ancestrais. E em um deles, os nazistas fizeram um acordo com uma entidade primeva das chamas: 100 mil almas por 100 anos de fogo.

O antigo ente poderia ter sido confundido por um demônio pela tradição cristã, mas se tratava de uma criatura ancestral de pura energia, elevada ao status de divindade pelos humanos antigos que não sabia como melhor classificar sua existência. Após anos de pesquisa, os nazistas conseguem encontrar as runas necessárias para realizar o ritual e barganhar com a entidade.

Após cumprirem com sua parte do contrato, fora concedido aos membros da Schutzstaffel capacidades pirocinéticas, isto é, o poder de controlar chamas com a própria mente. Intencionalmente ou um efeito colateral acidental, os possuidores dessa habilidade também experienciaram uma melhoria em sua vitalidade e constituição física.

Embora sejam poucos, ainda são perigosos!



A DITADURA MILITAR E O SNI

O cenário brasileiro em 1974 era extremamente hostil, as forças militares ampliaram seu poder do executivo através dos chamados Atos Institucionais, tornando legais diversos mecanismos de repreensão política, como a apreensão e cassação dos direitos de qualquer indivíduo considerado subversivo. Além disso, o governo controlava as informações às quais a população tinha acesso através de pesadas censuras na imprensa e na produção cultural.

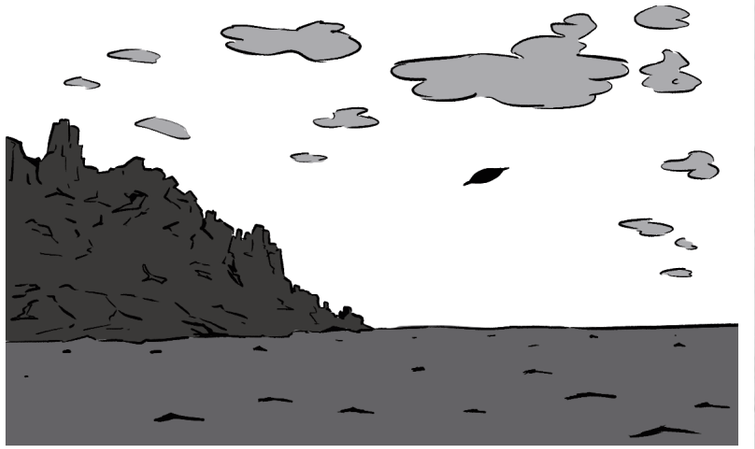
O órgão de espionagem da ditadura militar brasileira, o Serviço Nacional de Informações (SNI), tem a função de supervisionar e coordenar as atividades de informação do Brasil e do Exterior. Sob pretexto de combate ao comunismo, sua principal atividade durante a ditadura era a espionagem de locais, estabelecimentos e instituições (como universidades) à procura de indivíduos subversivos.

No que tange a existência de seres extraterrestres e estudo de OVNIs, já haviam seletos grupos do governo e das forças armadas cientes desses fenômenos anômalos. Após alguns eventos de avistamentos de OVNIs a partir da década de 1950, em especial o caso da Ilha da Trindade em 1958, uma comissão especial foi criada na Força Aérea Brasileira para a investigação destes OVNIs.

Ou seja, embora não fosse uma prioridade do governo naquele momento, estavam cientes dos eventos anômalos aéreos. As principais hipóteses, evidentemente, seriam de que fossem objetos de tecnologia experimental soviética ou americana; ainda assim, haviam setores do governo que acreditavam que fossem uma possível evidência de vida extraterrestre.

De maneira a evitar possível pânico na população, entretanto, qualquer informação com relação a objetos voadores não identificados era terminantemente removida de jornais ou outros meios de veiculação de notícias.

Em 16 de janeiro de 1958, um objeto voador não identificado foi avistado pelos tripulantes do navio Almirante Saldanha. O objeto que sobrevoava as proximidades da Ilha da Trindade era prateado e em forma de prato, não fazia o menor ruído e se deslocava de maneira errática. O objeto foi capturado em imagem pelo fotógrafo Almiro Baraúna.





Regras do Jogo

No decorrer do jogo, haverão situações em que o resultado de uma ação é incerto, para decidir o que acontece nessas situações, os jogos de RPG utilizam de um sistema de resolução de conflitos. Ele irá prover uma estrutura mais justa e coerentes para determinar resultado de ações onde há risco de falha ou há oposição a sua ação.

Já explicamos brevemente a base do sistema, nesse capítulo iremos explorar mais detalhadamente o resolução de conflitos do jogo.

A BASE DO SISTEMA

O sistema utiliza apenas dados tradicionais de 6 faces. Em um teste de habilidade, por padrão, o jogador deverá lançar dois dados. Para saber se obteve êxito em um determinado teste de habilidade, o jogador deverá obter um número de acertos no seu lance de dados equivalente ou superior ao limiar de dificuldade do teste (que é estipulado pelo mestre do jogo). Para cada resultado 4, 5 ou 6 no dado, o jogador terá um (1) ponto de acerto acerto para seu teste. Os resultados 1, 2 e 3 são nulos e não contarão como valor positivo para a quantidade de acertos necessários para obter êxito no teste.

CARACTERÍSTICAS

Um personagem pode aumentar o número de dados lançados em determinado teste através de suas características. Cada personagem é dotado de uma série de características que definem o que ele é, o que ele faz, qual sua personalidade etc. Caso uma característica que o personagem possua seja relevante positivamente à natureza de um teste que ele deseja realizar, ela irá lhe render +1 dado para o total de dados utilizados no teste. Inversamente, caso o personagem possua uma

característica negativa à natureza do teste, ela irá subtrair um dado da rolagem.

A quantidade de dados que o personagem irá lançar no teste após somar os bônus e penalidades advindos de suas características será o seu **montante final.**

O personagem James Johnson está sendo perseguido pelas ruas do Rio de Janeiro por um híbrido soviético e deseja realizar um disparo de revólver contra seu algoz. Normalmente ele lançaria apenas 2 dados, mas James possui a característica "bom de mira" e "odeia soviéticos" em sua ficha, que permitirão que ele adicione dois dados ao total da rolagem. Infelizmente, James também possui a característica "nervoso" fazendo com que suas mãos fiquem trêmulas durante situações de alta periculosidade, subtraindo um dado do seu total no teste. Assim, o montante final de dados para acertar o disparo será de 3 dados.

Para qualquer teste, o montante final de dados nunca poderá ser menor do que 1 dado.

BÔNUS E PENALIDADES SITUACIONAIS

Além do uso de suas características, um personagem pode receber dados adicionais ou sofrer penalidades em testes por meio dos bônus situacionais. Esses bônus (ou penalidades) refletem as vantagens ou desvantagens que um personagem pode enfrentar em situações narrativas específicas, como ambiente ou outros fatores externos relevantes.

Uma maneira pela qual um bônus situacional pode vir a ser aplicado é a **influência ambiental:** quando o cenário em que a ação ocorre pode afetar diretamente a dificuldade de executá-la.

São exemplos de influência ambiental:

- Chuva forte pode atrapalhar a direção de um veículo;
- Ambiente em penumbra diminui visibilidade, caso o personagem esteja tentando encontrar algo será mais difícil, mas se tiver tentando se esconder de algo, será mais fácil;
- Um ambiente com barulhos altos dificulta a comunicação ou escuta de outros sons possivelmente importantes;
- Terreno escorregadio trará um risco de queda, dificultando testes de movimentação;
- O som hipnótico de um dispositivo alienígena pode dificultar testes de vontade ou concentração;
- Vegetação densa facilita a camuflagem;
- Um ambiente com equipamentos e recursos pode facilitar testes de pesquisa, estudo, engenharia ou medicina.

Esses são apenas alguns exemplos, mas pense em como o ambiente narrativo pode influenciar o sucesso de determinada ação e você poderá aplicar esse conceito a diversas situações durante a história.

Lembre-se de que a aplicação ou não de um bônus situacional será, em última instância, decisão do mestre.

Se James tentar o disparo no soviético em uma rua extremamente movimentada, ele sofrerá uma penalidade, já que sua visibilidade será menor e terá o risco de atingir outros transeuntes

Outro bônus situacional possível é através de **planejamento.** Os personagens podem planejar suas ações de maneira a aumentar suas chances de sucesso em uma teste'. Efetivamente criando uma situação mais vantajosa para si mesmos.

Ou seja, o planejamento é uma manipulação da situação narrativa que deve ser feita previamente a ação que se desejar realizar.

Digamos que James soubesse de antemão da aproximação do híbrido assassino do seu quarto de hotel. Ele poderia se esconder atrás da porta e esperar que o soviético entrasse, para que pudesse executar um disparo quase à queima-roupa pelas suas costas. Essa lhe seria uma situação muito vantajosa e renderia um dado adicional para seu montante final para rolagem do disparo.

Caso o planejamento não seja algo possível de ser feito, o personagem ainda poderá obter **um bônus de execução.** Isto é, o modo como uma ação é descrita no momento em que ela é realizada também pode gerar um bônus situacional.

O bônus de execução representa algum tipo de risco adicional que seu personagem tomou para tentar tornar a execução de sua ação mais eficaz. Ou seja, esse bônus só pode ser aplicado caso o personagem receba algum tipo **de revés ou adversidade como resultado de sua ação.** Pense que ao descrever uma maneira específica como está realizando uma ação para torná-la mais vantajosa para si mesmo, você está abrindo mão de algo para potencializar o seu sucesso.

Esse risco pode ser mais imediato à situação que está acontecendo, como se colocar em um posicionamento ruim durante um combate para ter uma melhor linha de tiro. Mas também pode ser um revés que terá repercussões em um futuro narrativo um pouco mais distante, por exemplo, se um personagem decidir que para fazer um teste de pesquisa ele ficará a madrugada toda acordado na biblioteca, ele poderá receber um dano bônus, mas estará extremamente sonolento no dia seguinte.

O revés também poderá ter uma implicação mecânica direta ou apenas narrativa. No exemplo anterior, o personagem com privação sono ganharia uma condição temporária que poderia render-lhe uma penalidade em certas rolagens.

Voltemos para a primeira situação, onde James já está sendo perseguido pelo híbrido pelas ruas da cidade. Digamos que no meio de sua fuga ele encontre um caixote na calçada e descreve que, no momento em que for disparar em seu perseguidor, irá ajoelhar e apoiar as mãos no barril, respirando fundo para estabilizar suas mãos e aumentar as chances de acertar o alvo. Nesta situação, da maneira como essa ação foi descrita pelo jogador, ele poderá acrescentar um dado ao seu montante final.

Na ação acima, Jimmy optou por parar de correr para mirar com calma e precisão no ciborgue. Colocando-se em uma situação potencialmente perigosa caso erre o tiro, já que seu inimigo irá rapidamente encurtar a distância. Este revés pode ser pensado pelo mestre e pelo jogador, mas em última instância, a decisão do que será o revés é do mestre do jogo.

LIMIAR DE DIFICULDADE

Para obter sucesso em um determinado teste de habilidade, o personagem deverá exceder em acertos o nível de dificuldade da tarefa. O nível de dificuldade deverá ser determinado pelo mestre e poderá variar de "muito fácil" a "extremamente difícil".

muito fácil	0
fácil	1
médio	2
difícil	3
muito difícil	4
extremamente difícil	5

Uma tarefa muito fácil não necessita de teste por parte dos jogadores, eles apenas a executam por isso a dificuldade dela é "0". No entanto, há situações que podem dificultar até mesmo uma tarefa trivial. Como por exemplo, quando se há a necessidade de realizar uma tarefa fácil, mas de maneira extremamente rápida ou em uma situação de alto estresse.

Caberá ao mestre do jogo determinar o grau de dificuldade de uma teste de habilidade.

ACERTO CRÍTICO

Um acerto crítico é obtido quando o resultado em qualquer um dos dados lançados em um teste for igual a 6. Quando isso ocorrer, além desse dado contar como um ponto de acerto, também irá possibilitar o jogador a lançar um dado adicional, este dado será o dado crítico. Caso seja obtido um resultado maior que 4 neste dado, também será acrescentado ao seu total de acertos para o teste.

Ademais, caso seja obtido um resultado 6 em rolagem proveniente de um acerto crítico, o jogador poderá lançar outro dado adicional, até que o resultado seja diferente de 6.

DISPUTAS

Quando duas personagens têm ações opostas e é necessário decidir qual delas terá sucesso, rolam-se os dados e compara-se a quantidade total de pontos positivos que cada uma conseguiu. A que obtiver o maior número terá sucesso em sua ação.

Nas situações em que uma personagem deseja impedir que outra realize uma determinada ação, ou seja, está reagindo. Por exemplo, quando um personagem tenta atacar outro e o atacado deseja se defender. Caso a criatura que iniciou a disputa não consiga nenhum sucesso em seu teste, a ação falhará automaticamente.

HABILIDADES SOBRENATURAIS

Embora sejam desacreditados por muitos, desde o evento da Queda fenômenos que desafiam a compreensão da ciência e do senso comum vem acontecendo por todos os lados. Como aparições de criaturas estranhas; eventos climáticos inexplicavelmente repentinos; animais com mutações nunca antes vistas; entre outros relatos cada vez mais bizarros e aparentemente provenientes de um sonho febril induzido por alucinógenos. De maneira semelhante, também há relatos de pessoas sendo capazes de mover coisas com a mente; controlar chamas ou até mesmo de alterar a densidade de seu próprio corpo. Há diversas teorias para explicar esses fenômenos, mas ainda não há consenso na comunidade acadêmica, a não ser da alta possibilidade da origem destes fenômenos estar relacionada ao fenômeno da Queda.

Caso uma personagem possua alguma habilidade sobrenatural, adicione-a à sua lista de características. Para utilizar esta habilidade em uma cena, o jogador deverá gastar 1 de seus pontos psíquicos. Para cada ponto psíquico gasto, o personagem poderá adicionar um dado a testes relacionados a sua habilidade sobrenatural.

Telecinesia

Capacidade de manipular, interagir ou exercer força em objetos do mundo físico com a própria mente; isto é, sem uma interação física de sua parte. A quantidade de força capaz de ser exercida dessa maneira, ao que tudo indica, varia de acordo com a resiliência mental do indivíduo. Duas semanas atrás, em Melbourne, frequentadores do bar Touro Preto alegam ter visto um homem "lançar um cavalo do outro lado da rua" com um mero gesto de suas mãos.

Pirocinese

Habilidade de criar e controlar chamas com a mente. Uma habilidade extremamente perigosa, caso seja realmente verdadeira. O controle de tal energia destrutiva nas mãos de pessoas erradas poderia gerar grandes catástrofes e o mero rumor de pessoas assim vagando nas ruas causa medo na população. Há boletins policiais que descrevem um indivíduo que: "sem estar portando qualquer tipo de material inflamável aparente, ateou fogo no próprio corpo e correu em meio a berros de desespero ao longo da avenida comercial [...]. Quando

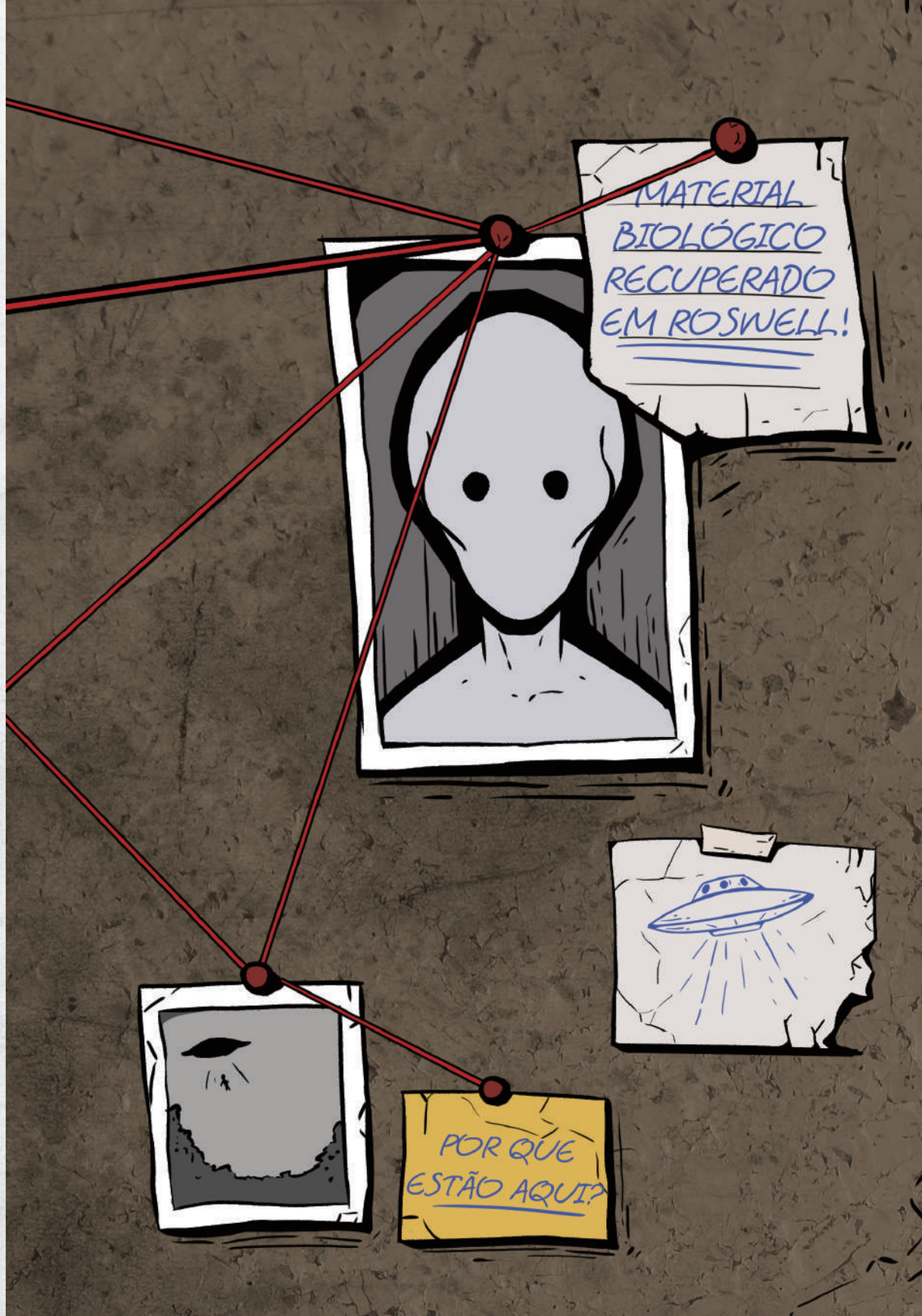
Metamorfose

A habilidade de alterar a própria forma. Já há teorias de que o próprio presidente dos Estados Unidos foi substituído. A Secretária Kátia Costa alegou alterações em seus hábitos e trejeitos, como se ele não fosse mais a mesma pessoa!

Cuidado! Até mesmo seu parente pode ser um impostor!

Manipulação de densidade

Capacidade de alterar a densidade do próprio corpo. Em outras palavras, consegue manipular a concentração de massa em determinado volume. Assim, o portador de tal habilidade, supostamente consegue tornar seu corpo mais sólido e resistente; ou realizar o processo oposto e tornar-se muito mais leve.


MATERIAL BIOLÓGICO RECUPERADO EM ROSWELL!
POR QUE ESTÃO AQUI?

NADA É COINCIDÊNCIA. TUDO ESTÁ CONECTADO. E VOCÊ ESTÁ PRESTES A DESCOBRIR O QUE ELES NÃO QUEREM QUE VOCÊ SAIBA.

Arquivo Confidencial é um RPG narrativo onde teorias da conspiração ganham vida, alienígenas espreitam nas sombras e agências secretas puxam os fios por trás da cortina do mundo. Os jogadores assumem o papel de investigadores, jornalistas, agentes renegados e fanáticos que arriscam tudo para revelar a verdade. Mesmo ao custo de suas próprias vidas, ou sua sanidade.

Se você gosta de OVNIs, arquivos secretos e monstros vindos do espaço, este é o jogo certo. Prepare-se para invadir bases militares, decifrar mensagens codificadas e, quem sabe, encarar os horrores cósmico de frente!