

FICHAS CÊNICAS

O Narrador pode usar estas fichas para organizar e resumir as cenas mais importantes de uma história. Afinal de contas, durante a sessão de jogo, todos querem se concentrar no enredo e na interpretação dos personagens, e não em folhear desvairadamente o livro de regras a cada cinco minutos. Além disso, o Narrador pode guardar as fichas de uma história para outra e reaproveitar aquelas que resumem as cenas de combate, perseguição, engambelação, e assim por diante.

COMO PREENCHER AS FICHAS

Cena: Dê um título à cena para depois poder identificá-la rapidamente. Exemplos: “Na Passarela do Samba”, “Encontro com os corsários” ou “O Vão de Maria Luz do Dia”.

Índices MFS: Avalie o grau de dificuldade que a cena apresentará aos jogadores nos quesitos Mental (enigmas, mistérios e pesquisas), Físico (combate e resistência) e Social (interações e tentativas de influenciar personagens do Narrador).

- não há desafio (não há riscos envolvidos)
- desafio ínfimo (pequena chance de perder recursos)
- desafio pequeno (pouco risco ou consequências brandas)
- desafiador (chances equilibradas, consequências moderadas)
- desafio considerável (existem riscos ou as consequências são sérias)
- desafio radical (riscos graves, com consequências duradouras ou letais)

Obstáculos: É uma lista de modificadores que tornam a cena mais difícil, mais perigosa ou mais dramática para os personagens dos jogadores. São as circunstâncias da situação ou consequências de cenas anteriores. Exemplos: “**Para arrancar a verdade:** testes de Raciocínio, Presença ou Manipulação + Intimidação ou Persuasão + equipamento, contra os quatro dados do antagonista”; “**Aparece um segurança:** seis dados para resistir à engambelação”. Os obstáculos costumam aumentar a duração de uma cena.

Auxílios: Equipamentos, situações ou maneiras inteligentes de resolver um problema que os personagens dos jogadores podem usar para tornar a cena mais fácil. Exemplos: “Teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para se orientar (+2 no caso de terreno conhecido)”; “Lanterna (reduz penalidades a -2)”; “Carteirada: +2 nos testes de engambelação”. Os auxílios podem diminuir a duração de uma cena, mas por outro lado, os personagens talvez acrescentem novas cenas à história enquanto tentam obter esses recursos.

Objetivos do Narrador: Descreve a função da cena na história (criar suspense, revelar pistas, combate etc.) e as pequenas coisas que o Narrador não pode esquecer ao conduzi-la, além de também listar os objetivos dos antagonistas envolvidos. Exemplos: “Fornecer novas pistas aos personagens”; “Apresentar o Preto Velho ao bando”; “Demonstrar o poder dos Fées Verdadeiros”.

Objetivos dos personagens: Atrás do que estão os personagens dos jogadores? Exemplos: “Visitar a Sebe à procura de ruboresas”; “Descobrir os changelings legalistas infiltrados no feudo franco”.

Adaptado do *Storytelling Adventure System Guide* 2008, de Eddy Webb e Will Hindmarch. SAS é uma criação da White Wolf Publishing. Permissão para fotocopiar esta página concedida, mas única e exclusivamente para uso pessoal.

ON:
OP:

Obstáculos

Auxílios

CENA:

MENTAL: 0 0 0 0 0
FÍSICO: 0 0 0 0 0
SOCIAL: 0 0 0 0 0

CHANGELING
OS PERDIDOS

ON:
OP:

Obstáculos

Auxílios

CENA:

MENTAL: 0 0 0 0 0
FÍSICO: 0 0 0 0 0
SOCIAL: 0 0 0 0 0

CENA:

MENTAL 0 0 0 0 0
 FISICO 0 0 0 0 0
 SOCIAL 0 0 0 0 0

Obstáculos

Auxílios

ON
 OP

CENA:

MENTAL 0 0 0 0 0
 FISICO 0 0 0 0 0
 SOCIAL 0 0 0 0 0

Obstáculos

Auxílios

ON
 OP

CHANGELING
 OS PERDIDOS™

CENA:

MENTAL 0 0 0 0 0
 FISICO 0 0 0 0 0
 SOCIAL 0 0 0 0 0

Obstáculos

Auxílios

ON
 OP

CENA:

MENTAL 0 0 0 0 0
 FISICO 0 0 0 0 0
 SOCIAL 0 0 0 0 0

Obstáculos

Auxílios

ON
 OP