

Fair Leaves

Um Cenário Leve de Personagens que
se divertem como uma Turma em
Fate Acelerado

Por Fábio Emílio Costa

Sumário

Bem Vindo a Fair Leaves.....	7
A Feira – Um Conto de <i>Fair Leaves</i>	1
Criando seu personagem de Fair Leaves.....	8
Criação de Personagem - A versão rápida.....	8
Pensando no personagem.....	8
Escolhendo o Arquétipo e preenchendo a <i>Playsheet</i>	8
Escolhendo As <i>Atitudes</i>	9
Anotando a <i>Façonha Exclusiva</i> :.....	10
Anote a Recarga inicial.....	10
Dê novos Aspectos ao seu personagem (Opcional).....	11
Escolha Façonhas Adicionais (Opcional).....	11
Dando os retoques finais.....	12
Personagem exemplo - Simeon Skunder.....	13
Aspectos.....	13
Atitudes.....	13
Façonha Exclusiva:.....	13
Façonhas:.....	13
Arquétipos e Playsheets.....	14
Regra opcional - Combinando Arquétipos.....	15
Playsheet - O Atleta.....	16
Aspectos.....	16
Façonha Exclusiva:.....	16
Playsheet - O Certinho.....	17
Aspectos.....	17
Façonha Exclusiva:.....	17
Playsheet - O Curioso.....	18
Aspectos.....	18
Façonha Exclusiva:.....	18
Playsheet - O Descolado.....	19
Aspectos.....	19
Façonha Exclusiva:.....	19
Playsheet - O Geninho.....	20
Aspectos.....	20
Façonha Exclusiva:.....	20
Playsheet - O Recém-Chegado.....	21
Aspectos.....	21
Façonha Exclusiva:.....	21
Playsheet - O Tímido.....	22
Aspectos.....	22
Façonha Exclusiva:.....	22
Playsheet - O Travesso.....	23
Aspectos.....	23
Façonha Exclusiva:.....	23
A Turma.....	24
As Atitudes.....	25

Condições.....	26
Bravo.....	26
Chateado.....	26
Com Fome/Com Sede.....	26
Cansado.....	27
Triste.....	27
Assustado.....	27
Machucado.....	27
Playsheets do Narrador.....	28
Playsheet do Narrador - O Adulto.....	29
Aspectos.....	29
Façanha Exclusiva:.....	29
Playsheet do Narrador - A Autoridade.....	30
Aspectos.....	30
Façanha Exclusiva:.....	30
Playsheet do Narrador - O Esquisito.....	31
Aspectos.....	31
Façanha Exclusiva:.....	31
Playsheet do Narrador - O Mandão.....	32
Aspectos.....	32
Façanha Exclusiva:.....	32
Playsheet do Narrador - O Valentão.....	33
Aspectos.....	33
Façanha Exclusiva:.....	33
A Cidade de Fair Leaves.....	34
Aventura - O Moinho do Velho McBaalien.....	35
Cena 1 - A Colheita de Maçãs.....	35
Aspectos.....	35
A Cena.....	36
Problemas.....	37
Cena 2 - A Feira de Fair Leaves.....	37
A Venda das Maçãs.....	37
Cena 3 - O Moinho McBaalien.....	39
A verdade sobre o Moinho McBaalien.....	39
O Teste de Coragem no Moinho dos McBaalien.....	40
Epílogo.....	42
NPCs.....	43
Henry McBaalien.....	43
<i>Playsheet: O Adulto</i>	43
Aspectos.....	43
Atitudes.....	43
Façanha Exclusiva.....	43
Façanhas.....	43
Richard McHog.....	44
<i>Playsheet: O Mandão</i>	44
Aspectos.....	44
Atitudes.....	44
Façanha Exclusiva:.....	44
Kristoff Dobermann.....	44

Bem-vindo a Fair Leaves

Em geral, quando pensamos em RPGs, pensamos em guerreiros com espadas e armaduras, bárbaros brutos com machados gigantes, magos com roupas exóticas e gestual estranho soltando bolas de fogo, vampiros dramáticos divididos entre seu lado bestial e seu lado humano, samurais urbanos com metralhadoras ligadas a seus cérebros por meio de implantes cibernéticos, ou supercaras detonando supervilões (e destruindo metade da cidade que deveriam proteger no processo... Mas quem liga?)

Mas uma coisa que normalmente as pessoas não associam, ao menos não normalmente, ao RPG são cenários onde a violência não deveria sequer ser pensada. Cenários onde muitas vezes uma palavra gentil será mais efetiva que uma espada matadora de dragões, e onde um gesto ríspido pode provocar mais dor que ser picotado por uma rajada de balas.

No Brasil não vemos tantos desses cenários, que lá fora são conhecidos como *Light-Hearted* e *Family-Friendly*, onde muitas vezes o que conta é como seu personagem interage com os demais sem envolver a agressividade ou a violência. Cenários onde, caso você chegue no ponto de precisar da violência direta, você já falhou.

Lá fora, porém, existe um rico ambiente para esse tipo de cenários, com regras simples, visando introduzir crianças ao hobby em um ambiente onde você pode explorar a imaginação sem as típicas preocupações relativas ao excesso de violência que normalmente envolve o RPG. *Little Wizards*, *Golden Sky Stories*, *Magissa*, *Do - Pilgrims of the Flying Temple* e seu sucessor *Fate of the Flying Temple*, *Young Centurions*, *Heroes of Oz*, entre outros, focam-se nesse tipo de público e de cenário.

Ao mesmo tempo, muitas pessoas lembram dos desenhos dos anos 80 por coisas como *Pole Position*, *Centurions*, *Silverhawks*, *Galaxy Rangers*, *He-Man* e *She-Ra*, *Jace e os Piratas do Espaço*, *Thundercats*, *Thundarr*, entre outros.

Mas na mesma época, as TVs exibiam desenhos como *Ursinhos Carinhosos*, *Popples*, *Kissifur*, *Morangquinho*, *Rainbow Brite*, *Punky*, *Nossa Turma*, e por aí afora. E mesmo atualmente temos um pouco desse tipo de desenhos, como em *Jakers! As Aventuras de Piggley Winks* e em *Tico e Teco e os Defensores da Lei*. Desenhos onde a preocupação era em resolver as coisas sem agressão, resolvendo problemas de maneira pacífica. E os problemas eram de uma escala menos cósmica (normalmente), mais pessoal: era mais importante chegar na escola com a lição pronta do que enfrentar os caras maus.

Particularmente, sempre me agradou esse tipo de situação, onde resolver as coisas é muito menos uma questão de “*Bater no problema até ele deixar de ser problema!*” (Sim, Bárbaros de Carisma 8, estou falando de VOCÊS!!!) e muito mais tentar resolver o problema o entendendo e o contornando ou eliminando a causa, e não o efeito.

E se isso puder ser feita de maneira fofa e divertida, tanto melhor.

Fair Leaves é minha resposta pessoal a esse “problema”, o de (ao menos tentar) criar um cenário divertido onde a violência seja desestimulada. Onde as resoluções sejam baseadas em pequenas coisas, como ajudar o velho senhor da moenda a fazer farinha, ou colher maçãs para dar a um menino que precise de um abrigo até que ele possa seguir adiante pela cidade, entre outras coisas.

Fair Leaves tem uma série de inspirações, tanto em mídias como TV, Livros e Jogos, quando em RPGs. As que vou dizer a seguir são as mais óbvias, ao menos na minha opinião.

O clássico desenho “*Nossa Turma*” (*Get Along Gang*) é uma referência fundamental. Os personagens exemplos e a própria cidade de *Fair Leaves* são fundamentalmente inspiradas na *Green Meadows* de “*Nossa Turma*”. Além disso, o ar de certa forma bucólico do cenário tem um pouco a ver com “*Nossa Turma*”, onde resolver um problema pode ser simplesmente algo como revelar a verdade a uma amiga por correspondência para quem você mentiu, dizendo ser alguém que você não era, e aprendendo no caminho.

Em termos de jogos de *videogames*, não tenho vergonha em dar como inspiração um jogo da Disney, *Disney Magical World* para Nintendo 3DS, onde você constrói coisas, aumenta de nível e obtém itens que precisa para seu café interagindo com diversas pessoas, em especial com os clássicos personagens da Disney, como Mickey, Ursinho Pooh e Alice.

No mundo dos animes e mangas, qualquer *slice of life* mais simples pode ser incluído aqui, mas em especial eu queria deixar uma recomendação pouco conhecida, que é *Shukufuku no Campanella (A Bênção da Campanela)*, em uma tradução livre). Derivado de uma *visual novel* (e com os óbvios *fanservices*) ele, em sua versão *anime* conta a história de *Minette*, uma *Automata* em um mundo mágico, e como ela interage com as pessoas que a despertaram e tentam entender a relação disso com o aumento na magia e nos monstros no mundo. E como isso tudo depende de *Minette*, e das ligações que ela fez com as pessoas.

Nos RPGs, como *Fair Leaves* é baseado em Fate Acelerado, minhas referências imediatas são *Young Centurions* e *Do – Fate of the Flying Temple*, além de *Strays*, da Wordsmith Games. Mas fora do mundo Fate e com muito impacto em termos de tom e regras eu citaria:

Little Wizards, com seus Maginhos (*Lil' Mage*) e Feiticeirinhos (*Lil' Sorcerers*) dos dois lados do Mundo Moeda resolvendo encrencas com doces que fazem as pessoas ficarem infantis e hotéis onde um fantasma aprisionado pode *ajudar* o hotel a ser popular, ao dar os agradáveis sustos que as pessoas do lado *Coroa* do Mundo Moeda tanto apreciam! Ao lidar com resoluções mágicas e fantásticas a problemas, e falhas e tudo o mais, procura-se contar pequenas e agradáveis histórias sobre coisas bizarras e maravilhosas.

Golden Sky Stories e seus contos envolvendo *yokais* que procuram entender as pessoas e as coisas humanas, ao melhor estilo Ghibli, como Totoro e Arriety, onde não existe nenhum tipo de regra de combate e nem mesmo tabelas de dano, algo tão “onipresente” em RPGs.

Essa é a ideia em *Fair Leaves*: o grupo sendo crianças ou jovens de uma cidade bucólica e pequena, onde resolver-se problemas é muito mais ligado a lidar com as complicações da vida do que em combater inimigos poderosos. É sobre resolver os pequenos quiproquós da vida, sobre os pequenos problemas que às vezes se acumulam em um problemão, aos quais os personagens deverão resolver... E algumas vezes complicar!

Pode parecer estranho, mas acredito que essa é uma forma de explorar-se uma faceta normalmente ignorada nos RPGs: mesmo RPGs mais “profundos” normalmente são jogados à maneira *Dungeon Crawl*, com personagens estraçalhando todos os seus inimigos e batendo nos problemas até que os mesmos deixem de ser problemas...

Espero que você aprecie a sua visita a *Fair Leaves*...

... e mande um abraço à senhorita Hekett, da loja de doces, por mim!

Fábio Emílio Costa

A Feira - Um Conto de Fair Leaves

Todos se conhecem na pequena cidade de *Fair Leaves*. Do prefeito Leon Platiponalis à dona Heckett da doceria e ao velho Señor Toro da loja de Ferragens, todos se conhecem e se respeitam. Claro que têm os encenqueiros, mas normalmente as pessoas de Fair Leaves possuem uma atitude de ordem e respeito com todos que os respeitam, mesmo que sejam forasteiros ou até mesmo estranhos.

No rio Donahue, próximo ao antigo moinho McBaalian, estava um garoto local, com um chapéu de palha e uma vara de pescar. Sua cauda com o duplo rajado branco marcante contra a pelagem escura estava às suas costas, apoiadas ao tronco de árvore.

– *Então aí está você, Simeon!* – disse o garoto com um pelo branco e fofo oculto por uma boina e uma jardineira.

– *Oi Will! O dia está lindo e ótimo para uma pescaria!* – diz o garoto gambá, vestido com uma jardineira jeans e um colete em algo similar a couro.

William faz um muxoxo e olha bem para Simeon: ele sempre se irrita com essa postura de Simeon como se não houvesse nada importante na vida. E mais irritante é saber que ele é o líder da turma.

– *O pai do Hugh precisa da nossa ajuda, e você tinha dado sua palavra de que íamos todos lá! E tá todo mundo lá, menos você!* – ele diz

– *Poxa, mas ajudar na colheita de maçãs é chato pra caramba!* – diz Simeon – *Ainda mais em um dia tão bonito!*

– *Não importa!* – diz William – *Tinha que ter pensado nisso antes de ter dado a sua palavra para o Senhor Hedginger! Você sabe que eles dependem da venda das maçãs para manterem a fazenda. E caso não consigam, eles vão ter que voltar para o Kansas, e o Hugh vai junto!*

Simeon dá uma espreguiçada, e olha para William:

– *Okay, Will! Vamos lá... É uma pena deixar para trás um dia tão bonito... E parece que a pesca seria boa hoje.* – diz Simeon

– *Vamos então, Sim! A senhora Hedginger disse que vai fazer um lanche bem legal depois! E você sabe como ela faz bolos gostosos!* – disse William.

A expectativa do bolo da senhora Hedginger faz com que Simeon deixe para trás o rio e os peixes. Afinal de contas, um bolo fofinho é mais gostoso que peixe!

– *Sara, para com isso!* – disse Hugh, quando viu sua amiga ovelha subindo uma árvore. Ninguém sabe como ela consegue subir árvores, andar no mato, e ainda assim ter o pelo felpudo igual ao do irmão certinho dela, William.

– *Ora, Hugh! Nunca subiu em uma árvore antes?* – disse Sara, fazendo troça.

É claro que ela sabia que Hugh Hedginger nunca tinha subido em árvores, ao menos não em Fair Leaves. O mais recente integrante da Turma, Hugh veio a alguns anos de uma cidade do Kansas para Fair Leaves. Seus pais, o senhor Henry e a senhora Harriet Hedginger tinham decidido abandonar a grande fazenda dos pais do senhor Henry para voltar à pequena fazenda de maçãs dos Hilltops, a família da senhora Hedginger, que a mesma herdou depois que os irmãos foram para A Cidade Grande, bem longe no Leste.

Hugh ainda era muito tímido, mas rapidamente foi aceito pelos amigos da Turma, em especial pelos irmão Shepard, William e Sara. Além deles, próximo ficava a fazenda dos Skunder, pais de Simeon. Na cidade de Fair Leaves, ainda tinham outros amigos para Hugh, como a ativa Diana Donbarr, uma *schnautzer* que era a melhor em quase todos os esportes, até mesmo em Futebol, da Escola do Senhor Goatzeit. E a pessoa mais esperta que eles conheciam, Sally Saintbern, que entendia de tudo, de como o rio corria até os estranhos computadores que

foram levados para escola. E Catherine “Katty” Catsin, uma gata que sempre colocava a turma para explorar coisas.

Mas hoje seria um dia tranquilo para a turma:

– *Filho, o seu amigo William disse que ia achar o Simeon, mas não podemos esperar eles muito. As maçãs não vão se colher sozinhas!* – disse o senhor Hedginger.

– *Ele vem, pai! O Simeon não deixaria a gente na mão!* – disse Hugh, tímido, mas com muita convicção.

Ele sabia que Simeon gostava de ficar no velho tronco, perto do velho carroção onde eles mantinham o clube, perto da Caverna do Urso Malhado, ainda mais em um clima como esse: mesmo Hugh, protegido pelo grande chapéu de palha e pela camisa de brim, sentia o intenso calor. Mas se ele conhecia bem Simeon, e ele acreditava conhecer ele bem, Simeon não falharia com a família dele.

– *Eles estão vindo!* – disse Sara, olhando por meio da macieira para a estrada de terra que levava até perto do velho vagão de trem.

– *Puxa! Que demora!* – disse Diana, que estava próxima – *Só o Simeon para nos fazer esperar tanto! Se deixássemos, ele ia ficar o dia todo lá no velho tronco!*

– *Sim... Mas depois quero contar uma coisa para vocês que descobri recentemente!* – disse Catherine, quando os dois chegavam.

Todos tinham um certo receio de que Simeon não tivesse cheirando bem, já que... bem... ele era um gambá, mas parece que estava tudo bem e ele não estava fedido. O que seria complicado, pois tinha muita gente ajudando na fazenda dos Hedginger, a antiga fazenda Hilltop.

– *Desculpem a demora... É que tive que passar pelos valentões do McHog...* – ia dizendo Simeon, quando William olhou feio para ele.

– *Na verdade, você estava pescando do lado do velho tronco no rio Donahue!* – disse William, fazendo todos rirem.

– *Pois bem, todos prontos?* – disse o senhor Hedginger, passando alguns chapéus de palha e luvas para todos. – *O sol tá bem quente, então vamos todos se proteger. Vamos colher as maçãs das macieiras ali mais perto do rio hoje, pois elas já estão bem maduras. As mais perto da Colina do Garrote fica para depois: elas ainda estão verdes. Não quero ninguém fazendo gracinha e se arriscando, e isso vale para vocês dois, Simeon e Sara.* – completou o senhor Hedginger, enquanto retorquia os dois, fazendo todos rirem, enquanto subiam no velho trator e desciam até perto da curva do rio para começar a colheita de maçãs.

Foi por volta de 2 da tarde que eles voltaram, suados mas felizes, com muitas cestas cheias das mais vermelhas e suculentas maçãs que alguém conseguia imaginar. O trabalho foi até mais fácil do que todos imaginavam, e isso deixou todos felizes.

Ao voltar para a casa, a senhora Hedginger esperava todos com bolos de maçã com canela, pães doces com recheio de geleia de maçã, e suco geladinho. Todos se lavaram e foram comer sentados no velho banco feito de tronco na entrada da casa, que dava de frente com a estrada para a cidade de Fair Leaves. Todos sabiam que a estrada ia para cidades vizinhas como Katchalow, Great Willows e Deep Lake, maiores que a pequena Fair Leaves, onde todos se conheciam, para o bem ou para o mal.

– *Sabe, acho que o pai vai conseguir pagar o que falta ao senhor McHog esse ano.* – disse Hugh, em seu tom tipicamente tímido.

Todos sabiam que Hugh ainda tinha problemas para fazer amigos, em especial por ser pequeno para a idade e bem tímido, até porque ele falava com um sotaque bem diferente do resto dos garotos e tudo o mais. Apenas a turma de Simeon era amiga, em especial porque a senhora Hedginger era uma velha amiga dos pais dos demais.

– *Espero que sim!* – disse Simeon, enquanto comia com gosto o bolo de maçã – *Não gosto daquele Richard!*

Richard McHog era o líder dos valentões da cidade que pegavam no pé de todos os garotos e garotas de Fair Leaves. Mas quando mexiam com a turma de Simeon e dos demais (normalmente por causa de Hugh ou William), eles sabiam que as coisas não ficavam barato, já que Simeon e os demais sempre vinham em socorro.

– *Eu também não...* – disse Hugh – *Meu pai diz que o senhor McHog quer alguma coisa no nosso terreno, mas não sabemos o que é.*

– *Gente!* – disse Catherine – *Ficaram sabendo que o Senhor McHog comprou o velho moinho McBaalian? Dizem que ele vai demolir o moinho!*

Todos olharam com espanto, ainda mais que o velho moinho era quase uma lenda. Desde que os McBaalian deixaram Fair Leaves, o velho moinho ficou abandonado, e muitos dizem que existia um fantasma no moinho do velho McBaalian, que morreu trabalhando, esmagado pela moenda do moinho. Outros dizem que o velho McBaalian era tão sovina que deixou um tesouro em moedas de ouro enterrado no moinho, e que seria um tesouro que todos procuram.

– *Ei!* – disse Simeon – *Que tal irmos ao moinho? Quem sabe não achemos o tesouro do velho McBaalian?*

William olhou para Simeon:

– *Você realmente acredita nisso?*

– *É claro! Não dizem que o velho McBaalian não era um sovina?*

– *Realmente pode ser verdade!* – diz Sara – *E de qualquer forma, pode ser divertido! E quem sabe não descobrimos algo que impeça o senhor McHog de comprar e demolir o moinho!*

– *Está bem...* – diz William, sentindo ser voto perdido – *Mas vamos ao menos voltar no carroção e buscar uma lanterna.*

– *Sim...* – disse Hugh – *Deve ser bem escuro lá!*

E a turma começou a debater o que precisavam para entrar no velho moinho.

Isso seria uma grande aventura!

– *Mas primeiro,* – disse William – *temos que ajudar o senhor Hedginger a levar as maçãs dele para a feira! Ele precisam do dinheiro do prêmio para dar uma ajuda, né Hugh?*

– *Sim.* – disse Hugh – *Embora papai tenha dito que um homem da cidade grande tenha comprado a colheita de maçãs, ainda assim o dinheiro do prêmio da feira iria nos ajudar bastante. Imaginando que consigamos, seria algo muito bom. O pai quitaria a hipoteca com o senhor McHog e ele pararia de crescer o olho para nossa pequena fazenda.*

Todos aprovam: a família McHog é dona de metade de Fair Leaves e a outra metade deve alguma coisa para a mesma. O senhor Lemont McHog é um homem que adora dinheiro, e não tem vergonha de dizer isso, e seu filho, Richard McHog, foi mimado pelo pai ao ponto de que ele importuna todos na Escola do senhor Goatzeit, em especial os mais pacíficos como William, e, em especial, Hugh. A Turma não suportava Richard, e metade das vezes que conversavam no Velho Carroção que era sua “Base Secreta” era sobre ele, seja sobre as maldades que ele faziam com todos (ao menos os que eram mais fracos ou não revidavam), seja sobre as ideias para aprontar alguma travessura que o fizesse ficar bem envergonhado.

– *Bem, espero que o Richard não tente nada... Apesar que estou louca para dar uma surra nele!* – disse Sara. Richard costumava dizer que ela era “*Mais menino que alguns dos meninos*” da classe, o que deixava Sara louca da vida. Já bastava a Greta, a garota mais fru-fru da cidade, falar que ela era uma moleca, já que jogava baseball, futebol e corria pelo mato, em vez de brincar de desfile e casinha como as demais. E por isso Sara, quando se tratava de Richard, era a primeira a entrar na briga e a última a sair, normalmente puxada e arrastada pelo seu irmão William.

– *Ah, não, mocinha!* – disse a senhora Hedginger – *Eu disse para os pais de vocês que vocês nos ajudariam na colheita e depois tomariam um bom banho antes de ir para a feira. E vocês estariam apresentáveis. E isso vale em especial para vocês dois, Sara e Simeon.* – disse a senhora Hedginger para os dois, que fizeram um gemido.

– *Poxa, e precisa?* – disse Simeon

– *Sim, mocinho! Você está sujo e suado. Os pais de vocês deixaram roupas aqui antes de irem para a feira. Vocês vão tomar banho, se vestir com as roupas que os seus pais deixaram aqui, e ficar apresentáveis, ou vão ficar aqui!* – disse a senhor Hedginger, séria como séria poderia ser, ainda que com um leve sorriso nos lábios.

Ela sabia que a ameaça de ficar em casa justo no dia da feira de Fair Leaves era mais do que suficiente para fazer qualquer um da turma, mesmo Simeon que não gostava de banho (o que parecia algo comum em garotinhos gambás como ele) tomar um belo banho e ficar bem apresentáveis. Afinal, muitas novidades e pessoas interessantes apareciam na Feira.

– *Está bem.* – disseram Sara e Simeon, desanimados. Os demais riram, pois sabiam que isso era apenas pose, enquanto terminavam de comer para ir para as grandes tinas onde poderiam tomar banho.

– *Eu ODEIO quando minha mãe me força a usar isso!* – disse Sara, olhando o vestido pastel amarelo que ela estava vestindo. A senhora Shepard sabia que sua filha era bem moleca, então em geral deixava ela se vestir bem à vontade. Mas para sua tristeza, em ocasiões como a Feira e a Igreja, a senhora Shepard tinha alguns vestidos bem bonitos para ela, o que na cabeça dela queria dizer coisas apertadas, sufocantes e que não permitiam a ela correr, pular e escalar árvores.

– *Nem me fala! Nem parece que é meu cheiro!* – disse Simeon, cheirando-se após o banho com sabonete de calêndula que a própria senhora Hedginger produzia. Ele gostava de não cheirar tão bem, com um pouco de suor impregnando seu pelo, mesmo que os outros perguntassem-se se ele tinha se borrifado no processo.

– *Parem com isso vocês dois!* – disse William, carregando para fora da carreta presa ao trator um cesto grande cheio de maçãs. – *Agra vamos todos ajudar o senhor e a senhora Hedginger.*

– *Isso!* – disse Kat – *Primeiro vamos ajudar o senhor e a senhora Hedginger, depois a gente pode ir ver os jogos!*

– *Ora... Então parece que conseguiram uma boa colheita mesmo. Meus parabéns.* – eles ouviram uma voz dizer. E eles não gostavam nada daquela voz.

Ao olharem para o lado, viram Richard McHog os observando. Quem via Richard, sempre apumado e limpo, facilmente o tomava por um anjinho, alguém quase como Hugh ou Richard. Mas apenas as crianças sabiam que aquilo era uma fachada de Richard para enganar os adultos, pois na realidade ele era um mandão que fazia todos os tipos de maldades com todas as crianças da cidade. Além de tudo, era um mimado que não se importava com mais ninguém.

– *Obrigado, Richard.* – disse William. Todos sabiam que, na verdade, como todos os outros, ele não suportava Richard, mas sabiam também que William não entraria no jogo baixo de Richard. William era muito mais esperto que metade da escola do Senhor Goatzeit junta, não seria Richard que o faria sair do sério.

– *Sabe... Seria uma pena se acontecesse algo com essas maçãs. Meu pai vai precisar do dinheiro para as reformas que ele pretende fazer no moinho da propriedade McBaalien, agora que ele a comprou. Além do mais, Hugh teria que ir embora, talvez de volta para o Kansas, e isso seria uma pena.* – Richard disse em um tom condescendente, antes de ir embora. O olhar de William dizia tudo:

– *Ele está pretendendo aprontar alguma... Notaram?* – ele disse.

– *Eu percebi.* – disse Sara – *Com certeza ele está mentindo quanto ao dinheiro: o senhor McHog poderia comprar Fair Leaves inteira se desejasse...*

– *Mas ele sabe que os Hedginger precisam do dinheiro da venda das maçãs para quitar a hipoteca.* – responder William – *Se as maçãs não estiverem boas o suficiente, eles não conseguirão quitar a dívida com o senhor McHog, e, com certeza, perderão a propriedade.*

– *E o que faremos?* – disse Hugh.

– *Vamos nos dividir em turnos vigiando as maçãs.* – disse Simeon – *William, você e Sara, eu com o Hugh, Kat e Sally. Aconteça o que acontecer, não podemos deixar as maçãs sem vigiar: o senhor e a senhora Hedginger estão ocupados demais cuidando das vendas, precisamos facilitar a vida deles.*

– *Tudo bem... Mas não vai dar tempo de vermos tudo.* – disse Sara

– *A família do Hugh vem primeiro.* – disse Simeon

Isso era uma coisa que ninguém negava em Simeon: ele podia ser folgado, bagunceiro, meio sujinho, enfim, tudo o que ele tinha de ruim, mas se tinha uma coisa que ninguém poderia dizer nada é que ele não tinha o coração no lugar.

– *OK... William e Sara, vocês começam.* – disse Simeon, o que fez William se enfurecer consigo mesmo.

Tudo estava correndo bem, e todos se imaginavam se Simeon e Sara na verdade não tinham dado um alarme falso sobre Richard. A cada duas horas eles revezavam-se cuidando das maçãs enquanto os demais visitavam a Feira, vendo os brinquedos, andando no carrossel e, no caso de Sally, vendo os novos motores elétricos que estavam sendo demonstrados.

Foi quase no fim, quando faltava apenas algumas poucas mas importantes caixas de maçãs, que a coisa degringolou.

Simeon e Sara estavam juntos enquanto os demais se divertiam, quando eles viram que alguns dos valentões da turma de Richard se aproximavam.

– *Sara, fique pronta para chamar o resto da turma.* – disse Simeon.

– *Eu não vou deixar você aqui sozinho, Sim.* – disse Sara

– *Eu não vou dar conta deles sozinho de qualquer modo.* – disse Simeon, já prevendo a briga, a cauda ficando eriçada, pronta para borrifar quem tentasse qualquer gracinha – *Vamos precisar de ajuda, toda que pudermos.*

Sara ficou de prontidão, quando um deles começou a avançar. Eles sabiam que se tratava de Kristoff Dobermann, o garoto mais malvado da cidade à exceção de Richard. Ele era quase duas vezes mais alto que Simeon, que era o mais alto da turma, e tinha tanto músculo que alguns acreditavam que até seu cérebro era músculos.

– *Ei, Simeon! Eu não quero nada com você hoje, então se você sabe o que é bom para você, cai fora!* – disse Kristoff, estalando os dedos

– *Eu sei o que você quer: o Richard mandou você vir aqui e estragar as maçãs, não é? Bem, vai ter que passar por mim primeiro.* – respondeu Simeon, tentando demonstrar confiança, embora por dentro também estivesse com medo.

– *Isso pode ser arranjado, pode crer.* – disse Kristoff, com um olhar que mostrava que ele estava falando sério.

Os primeiros garotos avançaram sem perceber que Simeon virou-se e retesou a cauda, o que era um sinal óbvio: o jato fedorento de um gambá que veio logo em seguida fez com que eles se afugentassem. Isso deu um tempo, mas Simeon sabia que Kristoff era louco para lhe bater. Entretanto, se fugisse Kristoff poderia estragar todas as maçãs que pudesse, então ele decidiu ficar, mesmo que isso significasse ir para o hospital.

Kristoff mandou o primeiro soco, mas, ainda assim, Simeon se esquivou. Entretanto, isso fez com que a caixa de maçãs fosse quebrada, as maçãs se espalhado, algumas até mesmo entrando em contato com a nuvem fedorenta que Simeon soltou pela cauda. Nesse meio tempo, alguns garotos vieram e tentaram roubar as maçãs, e Richard observava à distância, rindo.

– *AH, NÃO! NÃO VÃO ROUBAR ESSAS MAÇÃS!* – todos ouviram alguém gritar. Foi quando todos viram Hugh, avançando POR MEIO da nuvem de cheiro de gambá, com um graveto na mão, partindo para cima dos demais garotos como se ele não fosse o menor garoto da sua idade em Fair Leaves. Em seguida Sara apareceu, já socando e chutando alguns dos demais garotos, e William veio para ajudar a recolher as maçãs caídas, sujas e fedidas.

Foi quando o Constábulo da Cidade, o senhor Bullfry, se aproximou:

– *Posso saber o que está acontecendo?* – disse Bullfry.
– *Eles vieram roubar as maçãs do senhor e da senhora Hedginger!* – disse Simeon
– *Isso posso ver, mas isso não é motivo para garotos como vocês brigarem. De qualquer modo, coloquem todas as maçãs de volta!* – disse o Constábulo para Kristoff e os demais.
– *Sim senhor! Aliás, quem compraria essas maçãs malcheirosas?* – disse Kristoff, rindo, se afastando.

Simeon então percebeu: seu cheiro de gambá agora estava nas maçãs!

Ele tinha estragado tudo!

– *Desculpem!* – disse Simeon

– *Está tudo bem...* – disse Hugh, mas para baixo – *Quem sabe o que o papai conseguiu não tenha bastado...*

– *Esperem um minutinho!* – disse Sally Saintbern, a pessoa mais esperta da Turma, que tinha ficado na cidade para ajudar a montar a barraca dos Hedginger, enquanto os demais colhiam as maçãs – *Já sei como resolver isso! Ponham as maçãs em algumas cestas! Vi uma coisa na área do maquinário agrícola que pode resolver o problema! Mas temos que ser rápidos, que a feira está acabando!* – ela disse, empolgada e preocupada

– *Bem, senhor Hedginger.* – disse o senhor McHog, se aproximando com seu filho – *É uma pena o que aconteceu, mas o senhor sabe como são as coisas: negócios são negócios.*

– *Na verdade, senhor McHog,* – disse o senhor Hedginger – *a pequena senhorita Saintbern ali teve uma ideia e conseguiu salvar nossas maçãs.*

– *Mas como? Disseram que o garoto Skunder borrifou aquele cheiro horrendo de gambá nas maçãs! Como isso poderia...*

– *Na realidade, senhor McHog,* – disse Sally, levantando com uma tiara a franja de São Bernardo que lhe tapava ocasionalmente os olhos – *na parte de maquinário estavam demonstrando uma higienizadora de ovos muito boa. Conversei com o pessoal da empresa e eles nos autorizaram a usar ela para higienizar as maçãs, removendo o mal cheiro. Além disso, elas ficaram bem mais bonitas, graças a uma coisa que coloquei no líquido higienizador para dar um brilho todo especial nas maçãs. Os donos da máquina gostaram tanto que vão ceder uma máquina para o senhor Hedginger em troca de como fazer esse preparo.*

– *Mas ele não poderá usar essa máquina: a hipoteca vence hoje e...* – ia dizendo o senhor McHog, já começando a se exasperar

– *... e as maçãs que a senhorita Saintbern e seus amigos trouxeram estavam tão bonitas que uma confeitaria de Great Willows comprou-as E ao resto da minha produção, com dinheiro adiantado.* – disse o senhor Hedginger, mostrando um grande maço de dinheiro – *Acho que isso deve resolver entre nós a situação, senhor McHog. Aliás, estou vendo que o tabelião está chegando.*

O tabelião de Fair Leaves, um velho senhor que de burro só tinha a aparência, chamado Duncce, se aproximou.

– *Vejo que o senhor Hedginger está lhe entregando o seu dinheiro, senhor McHog para quitar a hipoteca da propriedade Hedginger. Ele está lhe entregando o valor correto?* – disse o senhor Duncce.

O senhor McHog começou a contar as notas, constrangido, e conforme foi terminando de contar, ficou entre constrangido e furioso:

– *Bem, senhor Duncce... A quantia está correta.* – disse ele, travando os dentes. Então ele se recompôs, aceitando a derrota, ainda que a contragosto – *Acho que você pode considerar quitada a hipoteca e fornecer ao senhor Hedginger os documentos de propriedade da fazenda deles!*

– *De fato, eu estava com eles bem aqui.* – disse o senhor Duncce, sacando de uma maleta um envelope grande com todos os documentos – *Creio que agora a propriedade próxima ao moinho McBaalian seja do senhor, senhor Hedginger.*

– De fato, não vamos precisar voltar para o Kansas! – disse o senhor Hedginger, feliz. – E para comemorarmos... Que tal uma rodada de sorvete na senhora Heckett? Vocês merecem, meninos! – disse ele, sacando algumas notas verdes novinhas do outro bolso.

Todos comemoraram! Uma rodada de sorvete depois de um dia como esse seria demais.

E ainda teria a aventura no Moinho McBalian.

Mas isso é para outra oportunidade, quando revisitarmos Fair Leaves.

Criando seu personagem de Fair Leaves

Criação de Personagem - A versão rápida

- Pense em que tipo de personagem que você quer
- Escolha seu Arquétipo (e com isso sua *Playsheet*)
- Responda as três perguntas da sua *Playsheet* para obter seus Aspectos
- Escolha suas *Atitudes*
- Anote sua *Façonha Exclusiva* em seu Ficha
- Anote sua Recarga inicial (3)
- (Opcional) Crie dois novos Aspectos ligando seu personagem a outras coisas
- (Opcional) Escolha de uma a três Façonhas gerais sem baixar sua recarga. A partir daí, cada Façonha adicional baixará sua Recarga em 1
- Dê os últimos retoques

Pensando no personagem

Ao criar seu personagem, você deve primeiro ter uma noção de que tipo de personagem você deseja, pois todas suas escolhas vão girar ao redor disso. Pensar no tipo de personagem e o visualizar na sua cabeça irá o tornar mais real no fim das contas e o ajudará a escolher melhor sua *Playsheet*, Aspectos, Façonhas e Atitudes.

“Leandro está querendo criar um personagem para sua nova mesa de Fair Leaves. Dessa vez ele quer jogar com alguém descontraído que seja a pedra de apoio do grupo, mas que não seja o tipo chato e certinho. Ele pensa em personagens ao estilo Huckleberry Finn e Tom Sawyer, então ele decide que criará um tipo calmo, que sabe quando acompanhar o resto da turma, mas que prefira ficar em um lago cheio de peixes pescando do que arrumando confusão ou frequentando bibliotecas. O nome Simeon vem à sua mente, e ele parece um nome diferente e divertido, além de soar um pouco caipira, o que para o tipo de personagem que ele está criando é algo realmente interessante.”

Escolhendo o Arquétipo e preenchendo a Playsheet

Após pensar no seu personagem, você deve escolher o *Arquétipo* que mais se encaixa com o seu personagem e responder as perguntas propostas na *Playsheet* do mesmo, anotando as respostas em sua ficha. Essas respostas são os *Aspectos* iniciais do seu personagem.

Os Arquétipos disponíveis em *Fair Leaves* são:

- **O Atleta:** normalmente o mais ágil e mais atlético da turma, o Atleta sempre é uma referência quando é necessário agilidade e força. Algumas vezes é arrogante (ou aparenta ser), mas normalmente é bem energético.
- **O Certinho:** o Certinho tende a ser a “Voz da Consciência” dos demais integrantes da Turma, em especial dos mais “atirados”, como o Atleta, o Travesso e o Descolado. Ele também sabe como agradar os Adultos nos momentos certos.
- **O Curioso:** sempre tem um desses em qualquer turma: nem o mais esperto, o mais atlético ou o mais estiloso, mas normalmente é o que acaba levando o resto da Turma para a “encrenca” para satisfazer sua curiosidade. Cada ação do Curioso é baseada em responder uma pergunta... “Por que?...”

- **O Descolado:** Normalmente atua como líder da sua turma. O Descolado é alguém que consegue unir todos ao seu redor, pelo seu exemplo, seu caráter e pela confiança que ele é capaz de trazer ao resto da turma.
- **O Geninho:** chamado também de Crânio ou Cérebro, normalmente é um dos garotos mais espertos da região (se não o mais). Ele normalmente é quem consertará coisas ou pesquisar livros para ajudar a Turma.
- **O Recém-Chegado:** o Recém-Chegado veio de outra cidade, seja do tamanho de *Fair Leaves* ou maior. Mas de qualquer modo ele é deslocado em relação ao resto das crianças e da cidade. Embora a Turma ainda esteja o aceitando e tentando entender quem você realmente é, seu conhecimento de fora de *Fair Leaves* às vezes é muito útil para a turma.
- **O Travesso:** o Travesso é diametralmente oposto ao Certinho, sabendo todos os truques escusos para trapacear e tentar se dar bem. Mas normalmente ele faz isso não apenas para tentar se dar bem, mas para ajudar seus amigos: normalmente é ele quem vai dar um jeito de chamar os valentões para si, fugindo dos valentões.
- **O Tímido:** normalmente recém-chegado ou criado um pouco mais rigidamente que os demais, o Tímido tende a ser mais introspectivo e pragmático. Mas normalmente o Tímido é quem pode dar suporte e apoio à turma quando se faz mais necessário.

Todos os Arquétipos trazem na *Playsheet* o Aspecto “*O que você pensa da sua Turma?*”. Isso é muito importante, pois a Turma é o seu grupo, são as pessoas das quais, por algum motivo, você escolheu ficar próximo. Essa pergunta representa esse pensamento.

*Leandro agora olha os Arquétipos e Playsheets e decide escolher ser **Descolado**, o que parece casar com a ideia de Simeon como uma luva. Observando as três perguntas da Playsheet, ele primeiro responde **Por que você é tão calmo? com Tudo sempre vai dar certo, eu sei que vai!**, demonstrando que ele tem uma atitude de certa forma positiva, quase naïve em relação à vida. Em seguida, ele pensa em **O que ou quem te tira do sério?**, e pensa que Simeon não aceita pessoas que judiem dos mais fracos, e ele escreve então **Qualquer um que tenta mexer com os mais fracos** como resposta. Por fim, ele procura a resposta sobre **O que você pensa da sua Turma?**, então ele decide que Simeon é o tipo confiável, ainda que meio no ritmo dele, então ele responde que a Turma **São meus amigos para o que der e vier!***

Com isso, ele termina por agora os Aspectos. No final, ele poderá dar cor maior a Simeon escrevendo outros Aspectos

Escolhendo As Atitudes

As Atitudes em *Fair Leaves* são similares às Abordagens de Fate Acelerado, mais relacionadas à maneira como cada personagem encara a situação do que a que ele faz ou como ele faz. Elas são relacionadas de certa forma a posturas que cada personagem tem em relação às coisas, e portanto cada tipo de personagem costuma se focar um pouco mais em uma ou duas das Atitudes.

As Atitudes em *Fair Leaves* são:

- **Ativa:** agilidade corporal, velocidade, força física, vitalidade. Um personagem com uma Atitude *Ativa* alta possui tudo isso. Pessoas Ativas são capazes de correr rápido, erguer coisas pesadas e subir em árvores com facilidade e presteza.
- **Desenvolta:** calma sob pressão, saber fazer as coisas certas no momento certo, estar antenado e ter uma postura confiante e positiva, essas são as características das pessoas Desenvoltas. Pessoas com uma Atitude *Desenvolta* sabem quando agir ou não, como reagir de maneira a manter a tranquilidade de todos mesmo sob pressão e manter a postura mesmo quando sob pressão.
- **Divertida:** a Atitude Divertida tem a ver com espirituosidade, empatia e vontade. Pessoas *Divertidas* são a alma da festa: elas contam as melhores piadas, fazem palhaçadas para todos

rirem e sabem todos os jogos e brincadeiras para que todos aproveitem cada instante das férias.

- **Esperta:** a Atitude Esperta tem a ver com a Inteligência, Conhecimento e Raciocínio. Pessoas *Espertas* tendem a demonstrar possuírem e aplicarem grandes conhecimentos, serem criativas e dominarem todo o tipo de informação.
- **Fofa:** a Atitude *Fofa* é relacionada à inocência e delicadeza da vida. Pessoas *Fofas* tendem a ser mais elegantes e graciosas com as coisas, e em geral são mais empáticas do que as demais.

Os personagens começam com uma *Atitude* em +3, duas *Atitudes* em +2 e duas em +1.

*Hora de escolher as Atitude de Simeon. Como Leandro vê Simeon como calmo sob pressão, ele decide que a Atitude com **Bom (+3)** será a **Desenvolta**, o que torna ele também muito descolado e descontraído. Como ele é alguém que sabe muitas brincadeiras e coisas divertidas de se fazer e consegue escalar árvores e se esgueirar por moitas e cercas facilmente, suas Atitudes **Razoáveis (+2)** são as atitudes **Divertida e Ativa**, o que deixa suas atitudes **Fofa e Esperta** como **Regulares (+1)**: todo mundo sabe que Simeon é bem traquina, então ele não consegue enganar as pessoas fingindo ser inocente. Além disso ele não é o mais esperto da Turma, ainda que não fique para trás em relação aos demais na escola.*

Anotando a Façanha Exclusiva:

Todo Arquétipo tem em sua *Playsheet* uma *Façanha Exclusiva*, uma Façanha obviamente poderosa e que só aqueles daquele Arquétipo possuem. Elas tem múltiplas funções e são obviamente mais poderosas que uma Façanha comum de Fate Acelerado. Anote em sua ficha a Façanha Exclusiva e procure ler e entender o que ela faz, pois ela foi feita para que você possa ajudar a sua Turma (e a si mesmo) da melhor maneira possível!

*Como um **Descolado**, a **Façanha Exclusiva** de Simeon é **Todo mundo calmo!**, que permite a ele Defender a Turma contra situações de Pânico e remover esse Aspecto caso os personagens tenham o sofrido. Isso representa a calma de Simeon, quando todo mundo é chamado à razão por ele, com palavras inspiradoras... ou simplesmente com o sorriso acalentador do seu rosto.*

Anote a Recarga inicial

A Recarga define o número **mínimo** de Pontos de Destino que o personagem recebe quando começa a sessão. *Fair Leaves* obedece o padrão de *Fate Acelerado*, tendo Recarga Inicial 3. A Recarga é reduzida quando o personagem compra mais Façanhas que as gratuitas por padrão na proporção de 1 de Recarga por Façanha adicional. Nenhum personagem pode reduzir a Recarga para menos de 1.

Simeon tem uma recarga inicial de 3

Dê novos Aspectos ao seu personagem (Opcional)

Nesse momento de criação de personagens, os Aspectos obrigatórios ao personagem são aqueles relacionados às respostas do *Playsheet*. Entretanto, você pode adicionar novos Aspectos ao seu personagem, como uma forma de adicionar formas de usar Pontos de Destino (e de ganhar Pontos por meio de Forçadas e Invocações Hostis) e de tornar seu personagem mais rico, divertido, e com mais opções. Perceba que isso não é obrigatório, e você pode preencher os dois Aspectos livres a qualquer momento durante a aventura

Algumas opções para adicionar novos Aspectos:

- Adicione Aspectos relacionados a brinquedos ou animais ou outras coisas que as importantes para o personagem:
 - *Buster é o melhor Cachorro da Região; Nunca visto sem sua vara de pescar*
- Crie atitudes e trejeitos realmente importantes para o personagem:
 - *Nem sempre estou cheirando bem, e não é por causa da minha cauda!; Sempre prendada; Gosto de girar meu chapéu no dedo!*
- Conecte seu personagem a outros personagens da Turma ou a NPCs
 - *Will é legal, mas podia parar de pegar no meu pé!; A senhora Heckett sempre me dá um doce quando eu a ajudo!; O senhor Goatzeit poderia não exigir tanto de mim em matemática!*
- Responda perguntas de outro *Playsheet*. Essa em especial é uma forma de enriquecer um pouco seu personagem, tornando-o, por exemplo, um *Descolado* com um lado *Geninho*, ou um *Atleta* que por acaso é um pouco *Travesso*. Perceba, porém, que você NÃO RECEBE a Façanha Exclusiva de outros *Playsheet* por ter respondido as perguntas de outros *Playsheet*, ao menos na criação de personagem.

*A criação básica de Simeon está acabada em sua base, mas Leandro decide colocar novos Aspectos para Simeon. Primeiro, ele decide que Simeon será um garoto gambá, já que o narrador decidiu que todos os personagens serão animais antropomórficos ao estilo **Nossa Turma**. Ser um garoto gambá é uma coisa que ele sempre achou divertida, ainda mais que ele pode dar uma borrifada fedida em algum valentão. Para denotar essa capacidade, e o fato de ele ser um garoto com um lado um pouco desordeiro, ele coloca o Aspecto **Nem sempre estou cheirando bem, e não é só por causa da minha cauda!**. Isso pode ser positivo quando ele dá uma borrifada fedida em um valentão, o fazendo correr com o rabo entre as pernas, mas às vezes isso o coloca em encrenca quando o senhor Goatzeit decide que ele tem que voltar para casa e tomar um banho (o que ele NÃO QUER!).*

*Além disso Leandro decide que Simeon precisa de um Freio moral, um “grilo falante” para o manter na linha. Ele conversa com a jogadora de William, o Certinho da Turma, Samantha, e pergunta se o William gosta mesmo de Simeon, então ela diz que ele gosta, mas que ele fica bravo quando Simeon faz traquinagens ou não honra com sua palavra. Como isso às vezes incomoda Simeon, mesmo quando ele sabe que isso é certo, ele decide colocar o Aspecto **Will é legal, mas podia parar de pegar no meu pé!**. Com isso, Simeon pode ser forçado por Will a fazer o certo, mas ele também pode contar sempre com a ajuda de Will.*

Escolha Façanhas Adicionais (Opcional)

Por fim, você pode escolher algumas Façanhas Adicionais, seja da lista de Façanhas Sugeridas que oferecemos, seja criando algumas façanhas em conjunto com o Narrador. Lembre-se sempre que o Narrador tem palavra final sobre se uma Façanha é aceitável ou não.

Todo personagem em *Fair Leaves* pode escolher até três façanhas adicionais para seu personagem sem sofrer redução de Recarga, desconsiderando-se nessa conta a *Façanha Exclusiva* da *Playsheet*. A partir da quarta façanha, o personagem perde Recarga a um custo de 1 por Façanha, e pode baixar a Recarga até 1 no processo.

*Leandro decide escolher algumas Façanhas para o personagem. No caso, ele escolhe **Mateiro, Nós somos a Turma!** e **Contador de Histórias**, pois ele acha que essas façanhas combinam com o estilo de Simeon: solto, ligado à vida no meio do campo e dos bosques, cheio de histórias e lendas para contar, e sempre com alguma forma de unir todo mundo em um mesmo objetivo, mesmo que todos (incluindo ele) estejam morrendo de medo.*

Dando os retoques finais

Em termos mecânicos, o personagem está definitivamente. Mas agora chegou o momento de aproveitar e colocar detalhes que, ainda que não sejam tão importantes a ponto de virarem Aspectos dão vida ao personagem: pai e mãe, de quem ele gosta ou não, como se veste, pequenos trejeitos, entre outras coisas.

Esse ponto pode ser desenvolvido o quanto você desejar: é interessante que você dê detalhes de como seu personagem é, de modo que os demais jogadores consigam o visualizar em sua mente, imaginando-o precisamente como ele é. Não tenha medo de fazer vozes para mostrar como ele é e usar referências: vale tudo para descrever o personagem bem. Só não abuse: não precisa declarar a árvore genealógica inteira do seu personagem. De resto, vale tudo o que for interessante.

Leandro determina que Simeon é de uma família de gambás, os Skunder. Ele se veste sempre com uma jardineira jeans e camisa, bem simples. Quando não está na escola, muitas vezes é visto no lago próximo a Cachoeira do Lago McBaalian, que faz divisa com a velha propriedade McBaalian, que há alguns anos está vazia, desde antes de Simeon nascer. Ele muitas vezes pode ser visto com um caniço que ele faz de vara de pescar. Simeon adora passar tardes inteiras pescando, debaixo do calor do dia que acaba deixando seu pelo suado, o que, junto com o mal hábito de nem sempre tomar banho (que a senhora Skunder está lutando constantemente para fazer com que ele abandone) o deixa às vezes um pouco malcheiroso, mesmo desconsiderando-se o fato de ele, como todo gambá, ter uma cauda que espirra um líquido fedido.

Apesar de tudo, todos da Turma o admiram, pois ele é descontraído e divertido, e ele é quem mantém a calma na hora em que tudo parece dar errado. Além disso, todos sabem que Simeon ouve os seus amigos sempre (ainda que nem sempre siga o que eles falam), em especial William, o Certinho do grupo, que é tão similar a Simeon quanto a água é do óleo.

Simeon tem os seus pais: o senhor e a senhora Skunder, que sempre viveram como agricultores em Fair Leaves, mas que querem que seu filho tenham mais oportunidades de vida, inclusive de, se possível, estudar na faculdade da cidade de Great Willows, a cidade grande mais próxima. Simeon, entretanto, pensa em Great Willows no presente momento como nada mais de um local de onde coisas curiosas veem

Portanto, temos o seguinte personagem exemplo

Personagem exemplo - Simeon Skunder

Aspectos

Pergunta

Por que você é tão calmo?

O que ou quem te tira do sério?

O que você pensa sobre a sua Turma?

Aspecto

Tudo sempre vai dar certo, eu sei que vai

Qualquer um que tente mexer com os mais fracos

São meus amigos para o que der e vier!

Nem sempre estou cheirando bem, e não é sempre por causa da minha cauda!

Will é legal, mas podia parar de pegar no meu pé!

Atitudes

Atitude

Ativo

Desenvolto

Divertido

Esperto

Fofo

Nível

Regular (+1)

Bom (+3)

Razoável (+2)

Regular (+1)

Razoável (+2)

Façonha Exclusiva

- ***Todo mundo calmo!*** – como um Descolado age sempre de maneira honesta e correta e sempre está calmo, essa confiança inspira os demais a manterem a calma. Sempre que alguém tentar colocar um Aspecto de ***Pânico*** ou algo similar que ameace desestabilizar a Turma, o Descolado pode Defender a Turma sendo *Desenvolto* com +2 no rolamento. Além disso, uma ***vez por sessão***, se ele tiver algum tempo, pode remover um Aspecto de ***Pânico*** ou outro que tenha desestabilizado a Turma automaticamente, desde que a Turma esteja toda em uma Zona.

Façanhas

- Mateiro
- Nós somos a Turma
- Contador de Histórias

Arquétipos e Playsheets

Normalmente, em *Fate*, a criação de personagem é bem solta e ampla. Mas em *Fair Leaves* vamos trabalhar com um conceito apresentado em *Apocalypse World* e em outros sistemas baseados na *Apocalypse World Engine*, que são as *Playsheets*.

Cada *Playsheet* traz perguntas relativas ao *Arquétipo de personagem* que poderá se assumir em *Fair Leaves*, sendo que este por sua vez também é um Aspecto em termos de regras do *Fate*.

Cada *Playsheet* traz três perguntas para serem respondidas como formas de determinar os seus Aspectos. Além disso, cada *Playsheet* traz por sua vez dois espaços livres para Aspectos diversos, para relações com outras pessoas, com a cidade de *Fair Leaves* e outras relações.

No caso, os *Playsheet* de *Fair Leaves* são:

- **O Atleta:** normalmente o mais ágil e mais atlético da turma, o Atleta sempre é uma referência quando é necessário agilidade e força. Algumas vezes é arrogante (ou aparenta ser), mas normalmente é bem energético.
- **O Certinho:** o Certinho tende a ser a “Voz da Consciência” dos demais integrantes da Turma, em especial dos mais “atirados”, como o Atleta, o Travesso e o Descolado. Ele também sabe como agradar os Adultos nos momentos certos.
- **O Curioso:** sempre tem um desses em qualquer turma: nem o mais esperto, o mais atlético ou o mais estiloso, mas normalmente é o que acaba levando o resto da Turma para a “encrenca” para satisfazer sua curiosidade. Cada ação do Curioso é baseada em responder uma pergunta... “Por que?..”
- **O Descolado:** Normalmente atua como líder da sua turma. O Descolado é alguém que consegue unir todos ao seu redor, pelo seu exemplo, seu caráter e pela confiança que ele é capaz de trazer ao resto da turma.
- **O Geninho:** chamado também de Crânio ou Cérebro, normalmente é um dos garotos mais espertos da região (se não o mais). Ele normalmente é quem consertará coisas ou pesquisar livros para ajudar a Turma.
- **O Recém-Chegado:** o Recém-Chegado veio de outra cidade, seja do tamanho de *Fair Leaves* ou maior. Mas de qualquer modo ele é deslocado em relação ao resto das crianças e da cidade. Embora a Turma ainda esteja o aceitando e tentando entender quem você realmente é, seu conhecimento de fora de *Fair Leaves* às vezes é muito útil para a turma.
- **O Travesso:** o Travesso é diametralmente oposto ao Certinho, sabendo todos os truques escusos para trapacear e tentar se dar bem. Mas normalmente ele faz isso não apenas para tentar se dar bem, mas para ajudar seus amigos: normalmente é ele quem vai dar um jeito de chamar os valentões para si, fugindo dos valentões.
- **O Tímido:** normalmente recém-chegado ou criado um pouco mais rigidamente que os demais, o Tímido tende a ser mais introspectivo e pragmático. Mas normalmente o Tímido é quem pode dar suporte e apoio à turma quando se faz mais necessário.

Além de alguns *Playsheet* que normalmente deveriam ser apenas para o Narrador:

- **O Esquisito:** você é o garoto mais estranho da região. Seus hobbies são esquisitos, você tem roupas estranhas e/ou seus pais são esquisitos. De qualquer forma, a maioria (senão todos) os garotos da cidade evitam contato com você. Entretanto, você procura amizade como alguém procura água no deserto: você já passou tempo demais isolado, e portanto está disposto a tudo para se enturmar... inclusive se misturar com as pessoas erradas.
- **O Mandão:** você pode e você quer, e não importa o que aconteça, você consegue. Você tem sempre uma forma de conseguir o que você quer, seja por meio de força, ou de influência, mas não importa como, você consegue.

- **O Valentão:** você conhece apenas dois tipos de pessoas no mundo, as que são poderosas e as que se submetem aos mesmos. Ele então decide deixar claro que ele é parte das poderosas. E que melhor forma disso que mostrar que os outros são quem devem se submeter a ele?

Todos os *Playsheet* trazem os Aspectos, sugestões sobre como distribuir as Atitudes e algumas Façanhas, inclusive **Façanhas Exclusivas** específicas de cada Arquétipo.

Regra opcional - Combinando Arquétipos

Algumas vezes um personagem pode desejar combinar elementos de vários Arquétipos. Para refletir isso, utilize um ou ambos dos Aspectos livres do seu Arquétipo para incorporar respostas a perguntas dos Arquétipos que você deseja incorporar. Marque também o nome dos Arquétipos em conjunto ao seu Arquétipo principal, já que o próprio Arquétipo é um Aspecto. Entretanto, você não terá acesso à Façanha Exclusiva dos outros Arquétipos.

Playsheet - O Atleta

O Atleta é assim mesmo: tudo que envolve esportes e condicionamento físico é com ele mesmo. Ele adora todo tipo de esportes e brincadeiras, e normalmente é ele quem leva os demais a se mexerem, em vez de passarem o dia inteiro debaixo da macieira. Normalmente ele será o capitão de qualquer time do qual a Turma faça parte, exceto nos poucos esportes estranhos que ele não conheça nada.

Como um esportista, o Atleta segue bem regras e regulamentos, já que um esporte sem regras é bagunça e não dá para dizer quem é o vencedor. Ele também tende a ser competitivo, em especial nos esportes em que ele é mais apto. Entretanto, ele sabe lidar com a Derrota (na maior parte dos casos) e sabe que a vitória não é tudo nos Esportes.

Devido a suas características, ele tende a ser um bom apoio para o Descolado, respeita o Tímido, ainda que procure o estimular a interagir com os demais (normalmente por meio de esportes) e compreende bem o Certinho. Normalmente não se dá tão bem com o Travesso, pelas traquinagens do mesmo, e nem com o Geninho, que vê como um folgado. Mas sempre respeita bem os demais integrantes da Turma. Fora da turma, não suporta os Valentões, pois eles tendem a humilhar os que não são tão fortes ou energéticos quanto eles, e isso o Atleta não admite.

Normalmente um *Atleta* é reconhecido por:

- Conhecer de todos os tipos de esportes e atividades físicas divertidas
- Respeitar Regras e Regulamentos
- Ser Energético e Forte fisicamente

Por outro lado, um *Atleta* acaba sendo vítima de:

- Excesso de vontade de vencer
- Ser confrontado com uma possível “falta de inteligência”
- Achar que outros são folgados

Aspectos

- *Por que você gosta tanto de Esportes?*
- *Qual o Esporte no qual você não se dá bem?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Atleta*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Bom (+3)	Bom (+3)	Razoável (+2)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Regular (+1)	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Bom (+3)
<i>Esperta</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Regular (+1)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- ***Não podem me parar!*** – quando um Atleta está jogando ou fazendo qualquer atividade física mais divertida, ele se entrega 110% ao que está fazendo. Portanto, ele se Defende de maneira *Divertida* a qualquer tentativa de tirar o seu foco de sua atividade física com +2 no rolamento. Além disso, qualquer tentativa de Invocar contra ele Aspectos que envolvam

restrições físicas enquanto ele está em atividades físicas só podem ser feitos com o uso de 2 Pontos de Destino.

Personagem exemplo - Diana Donbarr

Aspectos

Pergunta

Por que você gosta tanto de Esportes?

Qual o Esporte no qual você não se dá bem?

O que você pensa sobre a sua Turma?

Aspecto

Gosto de me mexer à vontade

Ginástica é dureza!

Tudo é melhor coletivamente

“Sempre jogo pelas regras, OUVIU SIMEON?”

Sara desperdiça tempo com travessuras

Atitudes

Atitude Nível

Ativa Bom (+3)

Desenvolta Razoável (+2)

Divertida Razoável (+2)

Esperta Regular (+1)

Fofa Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- **Não podem me parar!** - quando um Atleta está jogando ou fazendo qualquer atividade física mais divertida, ele se entrega 110% ao que está fazendo. Portanto, ele se Defende de maneira *Divertida* a qualquer tentativa de tirar o seu foco de sua atividade física com +2 no rolamento. Além disso, qualquer tentativa de Invocar contra ele Aspectos que envolvam restrições físicas enquanto ele está em atividade físicas só podem ser feitos com o uso de 2 Pontos de Destino.

Façanhas

- Jogada Ensaaiada

História

Diana é a mais dedicada da Turma quando o assunto são Esportes, sendo a melhor Esportista da Escola Goatzeit. Rápida, atlética e muito forte, essa *schnautzer* é uma das melhores quando se trata em praticar e ensinar esportes. Entretanto, se existe algo que ela tem problemas sérios para fazer é na parte de Ginástica Artística, que depende de uma graciosidade nos movimentos que, curiosamente, ela não possui.

Diana está sempre vestida em roupas bem folgadas, de preferência que permitam à mesma mover-se bem solta. Apesar disso, e diferentemente de Sara, Diana costuma ocasionalmente vestir-se com roupas mais “bem comportadas”, apesar de mesmo nesse caso utilizar roupas bem folgadas.

Diana é quem procura organizar um pouco as coisas quando William não consegue sozinho, em especial quando as coisas envolvem regras. Não costuma lidar muito bem com Sara, que acha travessa demais, e ocasionalmente dá pitos em Simeon, já que ele ainda gosta de bancar o Travesso que ele não é.

Playsheet - O Certinho

Uma Turma sem um Certinho é apenas uma bagunça! O Certinho é quem em geral que serve de *Voz de Consciência* do resto da Turma. O Certinho é alguém que gosta de tudo certinho: roupas limpas e arrumadas, comida servida em pratos limpos e da maneira certa, diversões organizadas, e por aí afora. O Certinho está sempre apumado, limpo (ou tanto quanto possível) e organizado, falando de maneira respeitosa com tudo e todos.

Em geral, o Certinho é confundido com o Tímido, mas isso é um erro. O Certinho também gosta de se divertir como todos os outros, e se for necessário se sujar para garantir que a Turma vença uma partida de baseball, ele irá o fazer. Mas ele deixa isso para situações extremas, quando o bem da Turma depende disso. De outro modo, ele deixa claro que não gosta nem um pouco de sujeira e bagunça, e que dá para se divertir sem precisar disso.

O Certinho costuma se dar bem com o Tímido e com o Descolado, e curiosamente costuma ser a ponte entre os dois. Um Certinho normalmente terá problemas com o Atleta e com o Travesso, pois os dois costumam trazer caos ao seu mundo certo e ordeiro.

Normalmente um *Certinho* é reconhecido por:

- Ser a voz da consciência da Turma
- Conseguir lidar facilmente com organização e ordem
- Ver como os adultos fazem as coisas

Por outro lado, um *Certinho* acaba sendo vítima de:

- Excesso de zelo com a ordem
- Não gostar de sujeira e bagunça
- Ser considerado mandão

Aspectos

- *Por que você é tão certinho?*
- *Que tipo de coisas você faz que não são tão certinhas?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Certinho*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Razoável (+2)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Regular (+1)	Bom (+3)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Razoável (+2)
<i>Esperta</i>	Bom (+3)	Bom (+3)	Regular (+1)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- ***Não fui eu!*** – Normalmente as pessoas não desconfiariam de uma pessoa tão certinha quanto o Certinho. Sempre que o Certinho precisar convencer as pessoas que ele ou a Turma não fizeram alguma coisa, ele recebe +2 em seus testes. Além disso, uma vez por Sessão, o personagem Certinho pode dizer que uma determinada coisa não era bem daquele jeito, trazendo um Aspecto com uma Invocação Gratuita automaticamente.

Personagem exemplo - William Shepard

Aspectos

Pergunta

Por que você é tão certinho?

Que tipo de coisas você faz que não são tão certinhas?

O que você pensa sobre a sua Turma?

Aspecto

Sempre é bom Pensar antes de Agir

Sempre estou do lado da Turma

Amigos valem mais que ouro

Simeon e Sara poderiam ser mais compenetrados

Sempre com meu *Super Kit de Ciências*

Atitudes

Atitude

Nível

Ativa Regular (+1)

Desenvolta Razoável (+2)

Divertida Razoável (+2)

Esperta Bom (+3)

Fofa Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- ***Não fui eu!*** - Normalmente as pessoas não desconfiariam de uma pessoa tão certinha quanto o Certinho. Sempre que o Certinho precisar convencer as pessoas que ele ou a Turma não fizeram alguma coisa, ele recebe +2 em seus testes. Além disso, uma vez por Sessão, o personagem Certinho pode dizer que uma determinada coisa não era bem daquele jeito, trazendo um Aspecto com uma Invocação Gratuita automaticamente.

Façanhas

- Explosão!!!

História

William não é apenas alguém que conhece muito as coisas, mas também alguém muito, muito, MUITO Certinho. Ele acredita que tudo tem lugar e momento, de brincar a pensar. Ele não faz isso por mal ou por ser empolado, mas apenas porque ele acredita que, uma vez que você tenha gastado tempo bastante pensando, na hora de agir você INEVITAVELMENTE tomará uma atitude correta.

William é um garoto ovelha, como sua irmã gêmea Sara, e sempre está usando uma jardineira e boina: não costuma usar camisa pois isso o deixa muito quente, graças à lã felpuda. Além disso, seus óculos o deixam com uma cara muito certinha mesmo. Não ajuda o fato de que, quando não está em aula, sempre carrega consigo seu bem mais precioso, um *Super Kit de Ciências* que ele pode usar para fazer qualquer tipo de experiência, em especial com a ajuda de Sally.

William lida bem com Sally, e costuma ser o “grilo falante” de sua irmã Sara e de Simeon, seu melhor amigo. Na realidade, ele costuma ser quem coloca todo mundo na linha, quando a bagunça vira generalizada!

Playsheet - O Curioso

O Curioso é aquele membro da Turma que sempre tá querendo descobrir algo novo e/ou interessante: seja um livro novo na biblioteca da escola, um sabor novo de sorvete ou sobre os mistérios da antiga mansão mal-assombrada ou o moinho misterioso da cidade, normalmente será o Curioso que levará a Turma para o risco. Ele não é como o Travesso, que procura as traquinagens pelas mesmas, e nem que nem o Geninho, que quer aprender pela sede de conhecimento. O Curioso é apenas isso: curioso. Ele acredita que existe tanta coisa interessante por aí que ficar parado ou lendo livros velhos ou pregando peças nos outros ou jogando futebol é uma perda de tempo.

O Curioso é considerado pelos adultos como tão encrenqueiro quanto o Travesso, mas a Turma sabe melhor: ele apenas quer aprender e descobrir o que existe por aí. Existe algo dentro do Curioso que coça por descobrir o mundo e o que ele pode fazer de interessante no mesmo. O Geninho pode ser o primeiro a aprender sobre uma coisa, mas será o Curioso o primeiro a tentar colocar aquilo em prática. Curiosos fazem de tudo um pouco: hoje ele pode estar jogando um esporte diferente, amanhã na aula de teatro ou circo, depois de amanhã vendo uma caverna perdida atrás da Cachoeira perto do lago da cidade.

O Curioso costuma lidar bem com todos, mas em especial, curiosamente, com o Geninho, que também gosta de coisas diferentes, e com o Travesso, que vê nele um companheiro potencial de traquinagens. O Atleta não costuma gostar tanto do Curioso pela sua inconstância e o Descolado acha irritante a tendência do Curioso de estar sempre vendo “qualquer coisa aleatória”.

Normalmente um *Curioso* é reconhecido por:

- Estar sempre ativo querendo descobrir coisas novas
- Descobrir coisas interessantes o tempo todo
- Sempre estar perceptível a tudo ao redor

Por outro lado, um *Curioso* acaba sendo vítima de:

- Ser considerado Inconstante pelos demais
- Ver o que não deveria ver e ter que lidar com as consequências disso
- Estar sempre procurando algo diferente

Aspectos

- *Por que você é tão curioso?*
- *Quando você percebe que sua curiosidade o colocou em encrenca?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Curioso*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Bom (+3)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Bom (+3)	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Regular (+1)
<i>Esperta</i>	Bom (+3)	Regular (+1)	Regular (+1)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Razoável (+2)

Façonha Exclusiva

- *Essa foi por pouco!* – O Curioso já se meteu em tanta encrenca que desenvolveu de certa forma uma intuição para sair de encrencas tanto quanto se enfiar nas mesmas. Sempre que achar que está perto de entrar em confusão, o Curioso pode rolar um teste de *Esperto* contra dificuldade *Razoável* como uma ação de *Criar Vantagem*. Se passar, ele gera um Aspecto de *Precavido* com uma *Invocação Gratuita*. Caso não haja perigo, esse Aspecto pode ser “guardado” para outras cenas. Ele só pode fazer isso uma vez por cena e com um limite de 3 Invocações Gratuitas no Aspecto. Além disso, uma vez por sessão ele pode trazer esse Aspecto *Precavido* gratuitamente, com uma *Invocação Gratuita*.

Personagem exemplo - Catherine "Katty" Catsin

Aspectos

<i>Pergunta</i>	<i>Aspecto</i>
<i>Por que você é tão curioso?</i>	Tem tanta coisa por aí diferente, quero conhecer tudo!
<i>Quando você percebe que sua curiosidade o colocou em encrenca?</i>	As pessoas acabam se zangando comigo
<i>O que você pensa sobre a sua Turma?</i>	Eles me levam para conhecer coisas, e eu a eles Talvez Sally devesse ser menos empolada William acha que sabe mais que todo mundo!

Atitudes

<i>Atitude</i>	<i>Nível</i>
<i>Ativa</i>	Regular (+1)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)
<i>Esperta</i>	Bom (+3)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- ***Essa foi por pouco!*** - O Curioso já se meteu em tanta encrenca que desenvolveu de certa forma uma intuição para sair de encrencas tanto quanto se enfiar nas mesmas. Sempre que achar que está perto de entrar em confusão, o Curioso pode rolar um teste de *Esperto* contra dificuldade *Razoável* como uma ação de *Criar Vantagem*. Se passar, ele gera um Aspecto de *Precavido* com uma *Invocação Gratuita*. Caso não haja perigo, esse Aspecto pode ser "guardado" para outras cenas. Ele só pode fazer isso uma vez por cena e com um limite de 3 Invocações Gratuitas no Aspecto. Além disso, uma vez por sessão ele pode trazer esse Aspecto *Precavido* gratuitamente, com uma *Invocação Gratuita*.

Façanhas

- Não tenho medo!

História

"A *Curiosidade matou o gato*" não é um ditado capaz de assustar Catherine Catsin, a gatinha mais curiosa de Fair Leaves. Katty já conhece mais de Fair Leaves que todas as crianças e até mesmo muitos adultos, e é capaz de descobrir ainda mais coisas, pois ela é insaciável em sua curiosidade, o que acaba levando o resto da Turma para muitas descobertas divertidas... E grandes problemas no processo.

Apesar de ser uma gatinha bem curiosa, ela se veste com roupas bem bonitas e gosta de bancar a gata charmosa e manhosa. Mas na realidade qualquer um que a conheça bem sabe que isso não passa de fachada. Entre as partes de sua roupa que mais valoriza, ela gosta particularmente de usar laços em sua cauda.

Katty não gosta muito de Sally, que ela acha que fala difícil de propósito, e nem de William, a quem acha convencido. Mas se existe uma forma de deixar essa gata nervosa é mexer com seus amigos!

Playsheet - O Descolado

O Descolado normalmente é tratado como líder da Turma, em especial porque ele passa muita confiança aos demais. Ele não se destaca necessariamente em uma área: não é atlético como o Atleta, inteligente como o Geninho, ou malandro como o Travesso, mas ele possui em si uma característica de ser o líder pelo exemplo.

Em geral, o Descolado o é por natureza própria: sua calma e generosidade com os demais aparecem de imediato, sem necessidade alguma de demonstração. Ele é naturalmente descontraído, positivo e pró-ativo, sendo também honesto quanto a sua palavra, nunca voltando atrás em suas promessas.

Sendo o elo de ligação da Turma, algumas vezes ele sente essa pressão até demais, e procura algumas vezes ser mais do que realmente é, o que acaba colocando-o em maus lençóis. Além disso, sua honestidade consigo mesmo e com os demais e o fato de ser *Fair Player* costuma o tornar uma vítima fácil para tramoias de pessoas com menos escrúpulos, como o Travesso e, em especial, os Mandões!

Normalmente um *Descolado* é reconhecido por:

- Jogar limpo e certo
- Ser calmo e compreensivo
- Tratar todos com equidade

Por outro lado, um *Descolado* acaba sendo vítima de:

- Falta de Escrúpulos dos Demais
- Pressão dos pares para agir “com justiça”
- Seus próprios escrúpulos que o colocam em problemas

Aspectos

- *Por que você é tão calmo?*
- *O que ou quem te tira do sério?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Descolado*

<i>Atitude</i>	<i>Sugestão 1</i>	<i>Sugestão 2</i>	<i>Sugestão 3</i>
<i>Ativa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Razoável (+2)
<i>Desenvolta</i>	Bom (+3)	Bom (+3)	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Bom (+3)
<i>Esperta</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Regular (+1)
<i>Fofa</i>	Razoável (+2)	Regular (+1)	Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- ***Todo mundo calmo!*** – como um Descolado age sempre de maneira honesta e correta e sempre está calmo, essa confiança inspira os demais a manterem a calma. Sempre que alguém tentar colocar um Aspecto de ***Pânico*** ou algo similar que ameace desestabilizar a Turma, o Descolado pode Defender a Turma sendo *Desenvolto* com +2 no rolamento. Além disso, uma ***vez por sessão***, se ele tiver algum tempo, pode remover um Aspecto de ***Pânico*** ou

outro que tenha desestabilizado a Turma automaticamente, desde que a Turma esteja toda em uma Zona.

Personagem exemplo - Simeon Skunder

Aspectos

Pergunta

Por que você é tão calmo?

O que ou quem te tira do sério?

O que você pensa sobre a sua Turma?

Aspecto

Tudo sempre vai dar certo, eu sei que vai

Qualquer um que tente mexer com os mais fracos

São meus amigos para o que der e vier!

Nem sempre estou cheirando bem, e não é sempre por causa da minha cauda!

Will é legal, mas podia parar de pegar no meu pé!

Atitudes

Atitude

Nível

Ativa

Regular (+1)

Desenvolta

Bom (+3)

Divertida

Razoável (+2)

Esperta

Regular (+1)

Fofa

Razoável (+2)

Façonha Exclusiva

- ***Todo mundo calmo!*** - como um Descolado age sempre de maneira honesta e correta e sempre está calmo, essa confiança inspira os demais a manterem a calma. Sempre que alguém tentar colocar um Aspecto de ***Pânico*** ou algo similar que ameace desestabilizar a Turma, o Descolado pode Defender a Turma sendo *Desenvolto* com +2 no rolamento. Além disso, uma ***vez por sessão***, se ele tiver algum tempo, pode remover um Aspecto de ***Pânico*** ou outro que tenha desestabilizado a Turma automaticamente, desde que a Turma esteja toda em uma Zona.

Façanhas

- Mateiro
- Nós somos a Turma
- Contador de Histórias

História

Simeon é de uma família de gambás antropomórficos, como todos em Fair Leaves, os Skunder. Ele se veste sempre com uma jardineira jeans e camisa, tudo bem simples. Quando não está na escola, muitas vezes é visto no lago próximo a Cachoeira do Lago McBaalian, que faz divisa com a velha propriedade McBaalian, que há alguns anos está vazia, desde antes de Simeon nascer. Ele muitas vezes pode ser visto com um caniço que ele faz de vara de pescar. Simeon adora passar tardes inteiras pescando, debaixo do calor do dia que acaba deixando seu pelo suado, o que, junto com o mal-hábito de nem sempre tomar banho (que a senhora Skunder está lutando constantemente para fazer com que ele abandone) o deixa às vezes um pouco mal-

cheiroso, mesmo desconsiderando-se o fato de ele, como todo gambá, ter uma cauda que espirra um líquido fedido.

Apesar de tudo, todos da Turma o admiram, pois ele é descontraído e divertido, e ele é quem mantém a calma na hora em que tudo parece estar dando errado. Além disso, todos sabem que Simeon ouve os seus amigos sempre (ainda que nem sempre siga o que eles falam), em especial William, o Certinho do grupo, que é tão similar a Simeon quanto a água é do óleo.

Simeon vive com seus pais o senhor e a senhora Skunder, que sempre viveram como agricultores em Fair Leaves, mas que querem que seu filho tenham mais oportunidades de vida, inclusive de, se possível, estudar na faculdade da cidade de Great Willows, a cidade grande mais próxima. Simeon, entretanto, pensa em Great Willows no presente momento como nada mais de um local de onde coisas curiosas vêm

Playsheet - O Geninho

O Geninho é o Cérebro da Turma, isso é um fato. Em toda Turma tem aquele garoto que todos sabem que é o Geninho: normalmente ele fala com palavras que mesmo alguns adultos não entende, e leu metade da biblioteca da escola sozinho, o que é muito mais do que o resto da classe toda junto. O Geninho também gosta de experiências: o que o Atleta tem com Esportes e o Travesso com Travessuras, o Geninho possui com experiências. Um kit de química ou eletricidade na mão dele é uma arma poderosa para a turma.

O Geninho é alguém com uma sede tremenda de conhecimento, e normalmente é ele quem descobre as novidades de fora da Cidade e sempre quer ser o primeiro a saber das novidades. Para ele, uma boa pilha de livros e revistas é muito mais divertido do que bolas ou carrinhos. Mas se engana aqueles que acham que ele não gosta de bolas ou carrinhos ou outras brincadeiras de crianças: uma experiência como essa é maravilhosa para um Geninho, ainda mais se ele puder colocar o que aprendeu em uso para tornar as coisas ainda mais divertidas.

O Geninho costuma lidar bem com o Descolado, que ouve suas ideias, e com o Certinho. Em geral não se dá tão bem com o Atleta, que vê como um bando de músculos sem cérebro pouco melhor que um Valentão, e com o Travesso, que vê como alguém que não pensa nos outros, apenas em si próprio.

Normalmente um *Geninho* é reconhecido por:

- Conhecer coisas que os demais não conhecem
- Ser capaz de usar o que aprendeu a favor da Turma
- Observar e entender o que está acontecendo

Por outro lado, um *Geninho* acaba sendo vítima de:

- Pessoas que abusam de seus conhecimentos
- Consequências imprevistas de suas experiências
- Ter que lidar com as coisas que a inteligência não é capaz de resolver, ao menos não totalmente

Aspectos

- *Por que você gosta tanto de aprender?*
- *Que tipo de coisa você realmente não suporta tentar aprender?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Geninho*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Razoável (+2)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Regular (+1)	Regular (+1)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Razoável (+2)
<i>Esperta</i>	Bom (+3)	Bom (+3)	Bom (+3)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Regular (+1)

Faça uma Exclusiva

- **Já li sobre isso!** – *O Geninho leu centenas, milhares de livros. Isso o ajuda quando seu conhecimento pode ser útil. A qualquer momento, gastando 1 Ponto de Destino, você pode trazer um detalhe útil à Turma baseando-se em algo que você tenha lido previamente. Esse*

detalhe entra em jogo como um Aspecto com uma Invocação Gratuita automaticamente. Além disso, uma vez por sessão você pode o fazer de maneira gratuita.

Personagem exemplo - Sally Saintbern

Aspectos

Pergunta	Aspecto
<i>Por que você gosta tanto de aprender?</i>	Cada coisa que a gente aprende é mais uma forma de se divertir
<i>Que tipo de coisa você realmente não suporta tentar aprender?</i>	Coisas que me empurram, como Esportes ou “Coisas de Menina”
<i>O que você pensa sobre a sua Turma?</i>	Eles me levam a novas aventuras, e a mais coisas a aprender Katty ainda vai se dar mal aprontando tanto! Simeon poderia se controlar um pouco, para variar!

Atitudes

Atitude	Nível
<i>Ativa</i>	Regular (+1)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Razoável (+2)
<i>Esperta</i>	Bom (+3)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- **Já li sobre isso!** - O Geninho leu centenas, milhares de livros. Isso o ajuda quando seu conhecimento pode ser útil. A qualquer momento, gastando 1 Ponto de Destino, você pode trazer um detalhe útil à Turma baseando-se em algo que você tenha lido previamente. Esse detalhe entra em jogo como um Aspecto com uma Invocação Gratuita automaticamente. Além disso, *uma vez por sessão* você pode o fazer de maneira gratuita.

Façanhas

- Tenho o que precisamos!

História

A garota mais esperta de Fair Leaves, para raiva de mais de um mandão ou valentão, Sally Saintbern é uma cadela São Bernardo que normalmente só pode ser reconhecida por levantar a grande franja que de outro modo cobriria seus olhos por meio de um arquinho. Ela leu e entendeu mais livros que todo o resto da classe junta e é capaz de fazer coisas que mesmo adultos não conseguem. Ela é tão esperta que foi ela quem conseguiu identificar porque o Carroção próximo ao velho Moinho dos McBaalian estava parado e porque não era uma boa ideia tentar o consertar.

Sally é alta e magricela, e tem um andar um pouco desengonçado. Em compensação, ela tem olhos bem vividos e sempre está disposta a aprender ou ensinar alguma coisa nova. Ela se veste com roupas mais bem-comportadas que o resto da turma (com a possível excessão de William), mas ela não consegue ser tão menininha quanto, por exemplo, Katty.

E isso deixa ela ainda mais irritada, pois Katty é justamente a pessoa mais arteira que ela conhece, e que pode colocar todo mundo em perigo graças às bagunças que apronta, ainda mais quando ajunta com Simeon!

Playsheet - O Recém-Chegado

O Recém-Chegado ainda está se ajustando a tudo na nova realidade: vindo de outro lugar, ele ainda está se acostumando com a nova cidade, a nova escola, e a nova Turma. Ele ainda está tendo problemas de adaptação, então ele ainda se sente o peixe fora d'água. Mas se ele ainda está se ajustando a realidade da nova cidade, que pode ser maior ou menor, o fato é que ele também traz novidades de fora, com uma diferença com o que o Geninho ou o Curioso poderia trazer, que é a experiência real: ele fez e conhece as coisas que o Geninho ou o Curioso conhecem apenas de ler.

O Recém-Chegado é uma incógnita para todos, uma vez que ninguém sabe exatamente como ele é e ainda não confia plenamente no mesmo: em geral, a Turma se conhece de muito tempo, e o Recém-Chegado é exatamente isso, alguém que chegou apenas recentemente e que apenas agora está começando a se sentir à vontade com os demais.

O Recém-Chegado pode se dar bem com qualquer um dos demais facilmente, pois ele pode se conectar facilmente. Ao mesmo tempo, ele pode não se dar bem com vários deles, pois tudo depende muito mais do que ele tem de bom para trazer para a Turma.

Normalmente um *Recém-Chegado* é reconhecido por:

- Conhecer e ter experienciado um monte de coisas que o resto da Turma só ouviu falar, se muito
- Saber que a cidade é apenas uma parte de algo muito maior
- Poder trazer uma visão diferente da vida e do mundo

Por outro lado, um *Recém-Chegado* acaba sendo vítima de:

- Desconfiança por ser recentemente chegado à cidade
- Inexperiência com as coisas da cidade e da Turma
- Sentir-se um Peixe fora d'água

Aspectos

- *Por que você veio para Fair Leaves?*
- *O que mais você sente falta da sua cidade original?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Recém-Chegado*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Bom (+3)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Bom (+3)	Regular (+1)
<i>Divertida</i>	Bom (+3)	Regular (+1)	Razoável (+2)
<i>Esperta</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Regular (+1)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Razoável (+2)

Façonha Exclusiva

- **É assim de onde vim!** – O Recém-Chegado conhece coisas que a maioria não conhece, em especial porque ele tem uma experiência diferente de vida, vinda de outro lugar. Sempre que ele puder mostrar uma forma diferente de fazer as coisas e o resto da turma aceitar, seus bônus por trabalho de equipe aumentam em +1, para +2 para Passivo e +3 no caso de

Aspectos criados como parte de Ações de *Criar Vantagens*. Além disso, uma vez por sessão ele pode trazer automaticamente um Aspecto com uma *Invocação Gratuita* representando uma nova forma de ver-se as coisas que o resto da Turma não via.

Personagem exemplo - Tomás Toro

Aspectos

Pergunta

Por que você veio para Fair Leaves?

O que mais você sente falta da sua cidade original?

O que você pensa sobre a sua Turma?

Aspecto

Meu papá agora é o professor de *Español* da Escola

Fiestas y Fiestras, Danzas y Música

Foram eles que abriram as portas quando estava sozinho
Hugh sabe como me sinto

Se eles vissem o que poderia fazer com um *sable*

Atitudes

Atitude

Nível

Ativa

Regular (+1)

Desenvolta

Razoável (+2)

Divertida

Bom (+3)

Esperta

Razoável (+2)

Fofa

Regular (+1)

Façonha Exclusiva:

- **É assim de onde vim!** - O Recém-Chegado conhece coisas que a maioria não conhece, em especial porque ele tem uma experiência diferente de vida, vinda de outro lugar. Sempre que ele puder mostrar uma forma diferente de fazer as coisas e o resto da turma aceitar, seus bônus por trabalho de equipe aumentam em +1, para +2 para Passivo e +3 no caso de Aspectos criados como parte de Ações de *Criar Vantagens*. Além disso, uma vez por sessão ele pode trazer automaticamente um Aspecto com uma Invocação Gratuita representando uma nova forma de ver-se as coisas que o resto da Turma não via.

Façanhas:

- **Olé!** - Se for bem sucedido em uma Defesa sendo Desenvolto, pode, com um Ponto de Destino, gerar um Aspecto Irritado no Alvo, com uma Invocação Gratuita (duas, em caso de *Sucesso com Estilo*)

História:

Apesar de seu nome, Tomás é nascido no país, mas bem longe de Fair Leaves, onde uma comunidade muito forte de pessoas vindas da Espanha vivem. Seu pai, chamado apenas de *Señor Toro* veio trabalhar como ferreiro, mas acabou sendo contratado pelo senhor Goatzeit como professor de Espanhol na escola. Isso apenas aumentou o constrangimento desse pequeno bezerro, mas ele acabou sendo aceito por Simeon, William, Sara e os demais, em especial depois que ele começou a andar com Hugh, que também é de certa forma Recém-Chegado.

Tomás possui uma pelugem malhada de preto e branco, com uma grande mancha sobre um dos olhos, também escuros e bastante brilhantes. Possui dois brotos de galhos surgindo

sobre a testa e veste-se de uma maneira bem comportada, ainda que bem diferente do padrão que William ou Sally adota.

Tomás considera todos seus amigos, mas em especial tem um carinho por Hugh, que foi quem mais o entendeu em um momento onde a solidão estava começando a tornar-se excessiva. De tudo que deixou para trás, sente muita falta das aulas de esgrima espanhola: ainda está tentando convencer seu pai a forjar um *sable* para ele...

Playsheet - O Tímido

Toda Turma tem uma pessoa assim: aquela pessoa que normalmente está sempre lá, quieta, sem falar demais, e quando fala às vezes fala baixo e de maneira mais tranquila. O Tímido é sempre esse tipo de pessoa que normalmente não se exprime demais. Não porque ele seja certinho, não confunda as coisas: uma pessoa pode ser Certinha e ser expressiva. O Tímido é desse jeito, alguém mais introspectivo e calmo, mas que, por outro lado, costuma enxergar coisas que o resto da Turma não enxerga, por prestar mais atenção às coisas enquanto todos falam.

O Tímido costuma ser um pouco mais sensível que a maioria, mas isso não é obrigatório. Os adultos tendem a gostar do Tímido por ele ser mais quietinho e não tão “encrenqueiro” como o Atleta ou o Travesso. Por outro lado, o Tímido tende a ser a vítima preferida do Mandão e do Valentão, pois ele não costuma ser alguém que se impõe. Entretanto, quem conhece bem o Tímido evita tirar ele do sério, pois uma vez que um Tímido sai do sério ele é terrível!

Os Tímidos tendem a gostar de todo tipo de coisa que permita diversão de maneira mais tranquila e silenciosa: desenho, ler, jogos de tabuleiro e de cartas, ou pura e simplesmente olhar o céu. Tímidos tendem a se ligar bastante àqueles a quem eles se abre, pois eles apreciam seus amigos como se fossem ouro. Apesar da timidez, a Turma sabe que pode contar com o Tímido, mesmo que de maneira relutante, pois ele sabe a importância da confiança que os outros depositam nele e vice-versa.

Normalmente um *Tímido* é reconhecido por:

- Ser calmo e confiável
- Ficar no seu lugar quando preciso
- Enxergar os que os demais não consiga

Por outro lado, um *Tímido* acaba sendo vítima de:

- Falta de atitude
- Uma excessiva introspecção
- Não conseguir dizer o que quer

Aspectos

- *Por que você é tão tímido?*
- *O que te deixa mais à vontade?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Tímido*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Regular (+1)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Regular (+1)	Regular (+1)
<i>Divertida</i>	Regular (+1)	Bom (+3)	Razoável (+2)
<i>Esperta</i>	Razoável (+2)	Razoável (+2)	Bom (+3)
<i>Fofa</i>	Bom (+3)	Regular (+1)	Razoável (+2)

Faça uma Exclusiva:

- **Quietinho!** – quando um Tímido deseja, ele se torna quase invisível para Adultos ou outras crianças. Ao tentar Superar sendo Esperto obstáculos relacionados com os demais

perceberem você, você recebe +2 no rolamento. Além disso, sempre que você precisar passar despercebido, você pode, com 1 Ponto de Destino, elevar o nível do sucesso em 1 (de Falha para Empate, Empate para Sucesso, e qualquer Sucesso para Sucesso com Estilo)

Personagem exemplo - Hugh Hedginger

Aspectos

Pergunta

Por que você é tão tímido?

O que te deixa mais a vontade?

O que você pensa sobre a sua Turma?

Aspecto

Sou o menor garoto da escola, e um dos mais novos “para ajudar”

Quando estou ajudando na fazenda dos meus pais

São as pessoas que me aceitaram desde que cheguei

Simeon pode ser o que for, mas sempre mantêm sua palavra!

Sara sempre faz coisas perigosas, ela deveria parar!

Atitudes

Atitude

Ativa

Desenvolta

Divertida

Esperta

Fofa

Nível

Regular (+1)

Razoável (+2)

Regular (+1)

Razoável (+2)

Bom (+3)

Façonha Exclusiva:

- **Quietinho!** - quando um Tímido deseja, ele se torna quase invisível para Adultos ou outras crianças. Ao tentar *Superar* sendo *Esperto* obstáculos relacionados com os demais perceberem você, você recebe +2 no rolamento. Além disso, sempre que você precisar passar despercebido, você pode, com 1 Ponto de Destino, elevar o nível do sucesso em 1 (de *Falha* para *Empate*, *Empate* para *Sucesso*, e qualquer *Sucesso* para *Sucesso com Estilo*)

Façonhas:

- **Você prometeu!**

História:

A cidade no Kansas onde o pequeno porco-espinho Hugh Hedginger vivia não era um local onde ele podia brincar de maneira tão solta quanto em Fair Leaves, portanto só quando ele chegou em Fair Leaves é que ele aprendeu a brincar como a Turma, que foram as pessoas que se aproximaram mais rapidamente dele. O que foi bom, pois ele é o menor garoto da escola, e como um recém-chegado, ele é vítima de desconfiança e até mesmo de hostilidade especial dos Valentões e Mandões. Em geral, quando não está com a Turma, se sente à vontade apenas ajudando seus pais na Fazenda que sua mãe, que nasceu em Fair Leaves e passou um tempo longe, herdou recentemente.

Como um garoto porco-espinho, ele possui cerdas levemente pontudas na cabeça (mas não pelas costas). Costuma sempre estar bem apresentável, o que o torna como se fosse um filhinho de papai, sempre de shorts curtos e camisa. Como teve poucos amigos no Kansas, ele também

tem dificuldade de interagir com outras crianças, mas essa barreira está superando esse problema graças à Turma.

Ele se preocupa com os demais, tanto que fica muito assustado com as travessuras mais típicas (e perigosas) de Sara, e confia em Simeon independentemente de tudo o que possam falar sobre ele.

Playsheet - O Travesso

Não tem como evitar: em toda Turma, toda mesma, tem aquela criança mais travessa. Seja roubando algumas frutas do pomar do vizinho ou escalando muros para ir buscar a pipa na casa do vizinho bravo, o Travesso é aquele quem vai se enfiar em riscos e roubadas pela Turma. E ocasionalmente ele trará problemas também, ao responder de maneira mais engraçadinha ao professor ou então arrumar confusão com o Valentão.

O Travesso não aceita ou acredita em limites: na realidade, ele não se vê como um pestinha ou travesso como os demais se veem, mas sim como alguém livre, que faz o que dá na telha sem pensar nas consequências, pelo menos não de início. A principal diferença entre um Travesso e um Mandão ou Valentão é que o Travesso não faz o que faz com o objetivo de ser mal com os demais, e sim porque ele simplesmente não se controla.

O Travesso normalmente é de certa forma antagônico ao Atleta e ao Certinho, pois costuma achar os dois chatos com todas as regras e por aí afora. Normalmente também não se dá tão bem com o Geninho, pois pensa que ele gasta tempo demais lendo livros, quando poderia conseguir coisas de maneira bem mais simples. Estranhamente, o Tímido costuma ser alguém que ele vê com bons olhos: primeiro pelo fato de o Tímido ser um dos poucos que não questiona o que ele faz, por outro lado o Tímido é um dos poucos que o Travesso não prega peças.

Normalmente um *Travesso* é reconhecido por:

- Fazer o que for preciso pela Turma
- Agir de maneira livre e desimpedida
- Não ter medo das consequências, pelo menos de imediato

Por outro lado, um *Travesso* acaba sendo vítima de:

- Pessoas que não gostaram de suas travessuras
- Consequências imprevistas de suas travessuras
- Desconfiança dos demais, em especial quando ele passa dos limites

Aspectos

- *Que tipo de travessuras você gosta de fazer?*
- *Que tipo de travessura você nunca, jamais faria?*
- *O que você pensa sobre a sua Turma?*

Sugestão de Atitudes

Segue abaixo três sugestões diferentes de distribuição das Atitudes para um *Travesso*

Atitude	Sugestão 1	Sugestão 2	Sugestão 3
<i>Ativa</i>	Bom (+3)	Razoável (+2)	Regular (+1)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)	Bom (+3)	Regular (+1)
<i>Divertida</i>	Regular (+1)	Razoável (+2)	Bom (+3)
<i>Esperta</i>	Razoável (+2)	Regular (+1)	Razoável (+2)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)	Regular (+1)	Razoável (+2)

Façonha Exclusiva:

- **Deixa comigo!** – Uma coisa que não se pode questionar do Travesso é que ele não tem medo de cair de cabeça e fazer o que for necessário pela Turma e por suas travessuras, ao ponto de quase ser inconsequentes. Desse modo, todos os usos de Invocações Gratuitas por Aspectos gerados pelo Travesso para qualquer um oferece um bônus de +3 ao invés do normal +2. Além disso, toda vez que o Travesso oferece um bônus passivo de Trabalho em Equipe, esse bônus sobre de +1 para +2.

Personagem exemplo - Sara Shepard

Aspectos

<i>Pergunta</i>	<i>Aspecto</i>
<i>Que tipo de travessuras você gosta de fazer?</i>	Se meninas não fazem, eu faço
<i>Que tipo de travessura você nunca jamais faria?</i>	Não machucaria alguém nunca, ao menos não por querer
<i>O que você pensa sobre a sua Turma?</i>	É sempre bom ter alguém com quem se divertir Hugh precisa se soltar! Super-protetora quanto a William

Atitudes

<i>Atitude</i>	<i>Nível</i>
<i>Ativa</i>	Bom (+3)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Regular (+1)
<i>Esperta</i>	Razoável (+2)
<i>Fofa</i>	Regular (+1)

Façonha Exclusiva:

- ***Deixa comigo!*** - Uma coisa que não se pode questionar do Travesso é que ele não tem medo de cair de cabeça e fazer o que for necessário pela Turma e por suas travessuras, ao ponto de quase ser inconsequentes. Desse modo, todos os usos de Invocações Gratuitas por Aspectos gerados pelo Travesso para qualquer um oferece um bônus de +3 ao invés do normal +2. Além disso, toda vez que o Travesso oferece um bônus passivo de Trabalho em Equipe, esse bônus sobre de +1 para +2.

Façanhas:

- ***Roubei seu livro*** - receba +2 ao *Atacar* sendo *Esperto* quando um conhecimento dos hábitos e tendências do alvo for vantajoso

História:

Apesar de ser irmã gêmea de William, ela é tão parecida com ele quanto a água é do óleo. Sempre se vestindo de maneira prática, Sara é muito mais ativa que qualquer menina da cidade, talvez com a possível exceção de Diana, e é muito mais ativa que muitos dos meninos da cidade! Além disso, se existe uma coisa que deixa todos os meninos da cidade malucos é que ela é bem travessa: se for preciso, ela usa estilingue, trapaceia em jogos, e qualquer outra coisa para conseguir mostrar que não é “apenas uma menininha”, exceto se isso envolver machucar uma outra pessoa.

Sara veste-se basicamente da mesma forma que William, mas mais ampla, já que ela precisa muito de capacidade de mover-se e por aí afora. Ela sempre tem também algum cacareco útil em seus bolsos, e subentenda-se úteis coisas que ela pode utilizar em pequenas

trapaças que ajudem a Turma, como sapos de brinquedos, bolinhas de gude e até mesmo um estilingue!

Sara, apesar de tudo, tem o coração no lugar, bastando ver o quanto ela se preocupa com o fato de Tomás e de, em especial, Hugh não estarem se sentindo ainda à vontade em Fair Leaves. Além disso, possui um lado superprotetor quanto à Turma, e em especial quanto ao seu irmão William: quer ver ela fora de si é mexer com um deles!

A Turma

A Turma é a primeira ligação que todos possuem com pessoas de fora de sua família, desconsiderando-se as ligações de autoridade. Em uma Turma, todos são iguais em direitos, deveres e responsabilidades. As idades podem ser levemente diferentes, mas todos interagem mais ou menos de maneira igual.

Apesar disso, dessa aparente igualdade, as pessoas vão percebendo que são diferentes entre si: algumas possuem talentos que outras não possuem, ideias que as demais não compartilham e opiniões com as quais elas não discordam. Isso pode levar a pequenas desavenças, desentendimentos e complicações.

Mas para os integrantes da Turma, isso não é tão importante: eles possuem uma ligação profunda entre si. Sejam por estudarem na mesma classe, terem encontrado juntos um local onde criaram uma espécie de *Santuário* onde poderiam se divertir ou estarem de algum modo relacionados por serem todos da mesma igreja ou clube, ou mesmo por seus pais se conhecerem, eles desenvolveram entre si uma ligação aprofundada. Muitas vezes, apenas os integrantes da Turma se entendem bem, e eles entendem que todos se conhecem bem, ou ao menos bem o bastante para que os desentendimentos e desavenças não levem ao fim da Turma.

E não são poucos que tentam isso: existem Adultos que não aceitam quando você diz que seus amigos são mais importantes que a ordem da sala; existem Valentões que acham que resolvem todos os problemas os surrando até que eles deixem de ser problemas; existem garotos Mandões que acreditam que podem ter o que querem quando querem, e que a Turma é algo que ele quer AGORA para seu bel-prazer; existem os garotos Esquisitos, que soam tão assustadores que não conseguem interagir com nada e nem com ninguém (ao menos enquanto ninguém procura entender suas esquisitices); e existem todo o tipo de situações que podem colocar em risco a Turma, seja individualmente ou como um grupo.

Mas para todos da Turma, a Turma é um local onde eles podem se abrir sem maiores riscos. Claro que as travessuras do Travesso podem incomodar o Certinho, e o Geninho e o Atleta podem se bicarem para descobrir o que é mais legal, se um jogo de baseball ou uma boa tarde na biblioteca lendo sobre os romanos. Mas mesmo nesses casos, a Turma como um todo tende a levar a situação para algo mais simples, mais interessantes para todos, de modo que todos possam aproveitar bem a vida. Claro que isso pode implicar em o Atleta indo à biblioteca (que ele acha chata), ou o Certinho participando de uma travessura do Travesso (mesmo sabendo que isso vai colocá-los em encrenca). Mas o fundamental é que a Turma existe como ***Um por todos e Todos por um..***

Como sugestão, Narrador, faça com que cada personagem contribua com um Aspecto para a Turma. Esses *Aspectos da Turma* poderão ser invocado por qualquer jogador a qualquer momento. Entretanto, uma vez que eles são compartilhados por **TODOS**, uma Forçada desse Aspecto afetarà todos os personagens.

Aspectos da Turma podem representar:

- Turmas ou garotos Rivais:
 - *A Turma da Rua de Cima é um bando de chatos*
 - *O McHog é um grande problema!*
- Pessoas que eles admiram ou temem
 - *O Senhor Goatzeit me dá medo!*
 - *Os sorvetes da senhora Heckett são demais!*
- Locais que funcionam como ponto de encontro, “bases secretas” ou qualquer coisa similar
 - *A Doceria da Senhora Heckett é muito boa!*
 - *O Velho Carroção perto da propriedade McBaalian é nossa base secreta!*

As Atitudes

As Atitudes em Fair Leaves são mais relacionadas à maneira como cada personagem encara a situação do que o que ele faz ou como ele faz. Elas são relacionadas de certa forma a posturas que cada personagem tem em relação às coisas, e portanto cada tipo de personagem costuma se focar um pouco mais em uma ou duas das Atitudes.

As Atitudes em Fair Leaves são:

- **Ativa:** agilidade corporal, velocidade, força física, vitalidade. Um personagem com uma Atitude *Ativa* alta possui tudo isso. Pessoas Ativas são capazes de correr rápido, erguer coisas pesadas e subir em árvores com facilidade e presteza. Pessoas ativas podem obviamente ser ruins: basta pensar nos Valentões que espancam o que eles acreditam ser problemas até que eles deixem de ser problemas. Exemplos de Ações Ativas são: segurar um tronco velho tempo o bastante para o resto da Turma não ser pego por ele; se esquivar das bolas de uma brincadeira de queimada; empurrar um Mandão para dentro de um cesto de lixo fedorento (não faça isso, por favorzinho!);
- **Desenvolta:** calma sob pressão, saber fazer as coisas certas no momento certo, estar antenado e ter uma postura confiante e positiva, essas são as características das pessoas Desenvoltas. Pessoas com uma Atitude *Desenvolta* sabem quando agir ou não, como reagir de maneira a manter a tranquilidade de todos mesmo sob pressão e manter a postura mesmo quando sob pressão. Pessoas Desenvoltas podem ser a realidade extremamente frias, fazendo o que elas querem sem se importar com as pessoas. Exemplos de Ações *Desenvoltas*: organizar todos quando o time está perdendo e falta poucos minutos para o jogo acabar; observar as coisas e saber quando será o momento certo de agir; aparentar ser frio e assustador para que o Valentão não tente nenhuma gracinha com a Turma!;
- **Divertida:** a Atitude Divertida tem a ver com espirituosidade, empatia e vontade. Pessoas *Divertidas* são a alma da festa: elas contam as melhores piadas, fazem palhaçadas para todos rirem e sabem todos os jogos e brincadeiras para que todos aproveitem cada instante das férias. Claramente que pessoas Divertidas podem o ser à custa dos outros: a diferença apenas é se as pessoas riem *com* você, *de* você ou *para* você. Exemplos de Ações Divertidas são: lembrar uma piada engraçada e adequada para contar quando todos parecem estar de mal humor; perceber que as velhas roupas dos adultos servem para a brincadeira de piratas que estão todos preparando; fazer uma careta bem ridícula que fará o Valentão ficar bem bravo e ir em cima de você enquanto o resto da Turma foge;
- **Esperta:** a Atitude Esperta tem a ver com a Inteligência, Conhecimento e Raciocínio. Pessoas *Espertas* tendem a demonstrar possuírem e aplicarem grandes conhecimentos, serem criativas e dominarem todo o tipo de informação. Claro que atitudes mais más podem ser feitas por pessoas *Espertas* também. Exemplos de ações Espertas são: descobrir na biblioteca o livro da enciclopédia que contem a matéria para a redação do fim de semestre; lembrar o tipo de inseto que está perto de outra pessoa e se ele é perigoso; misturar algumas coisas de um kit de química para fazer uma bomba fedorenta (ECA!) para usar contra um garoto mandão;
- **Fofa:** a Atitude *Fofa* é relacionada à inocência e delicadeza da vida. Pessoas *Fofas* tendem a ser mais elegantes e graciosas com as coisas, e em geral são mais empáticas do que as demais. Como a inocência também pode ser usada de maneira sutilmente inapropriada, pessoas Fofas também são capazes de trapaças e outras atitudes matreiras. Exemplos de ações Fofas são: escolher as melhores flores para levar para a professora; saber quando uma nota foi tocada errada em uma apresentação de música; fazer um pequeno beicinho para convencer os outros de que você não tinha a intenção de derrubar a torta na cabeça do valentão;

Os personagens começam com uma *Atitude* em +3, duas *Atitudes* em +2 e duas em +1.

Condições

Em Fate Acelerado, normalmente o dano provocado resulta em *Estresse* e *Consequências*. Entretanto, em Fair Leaves, utilizaremos um sistema baseado em *Condições*, similar ao adotado no *Apocalypse World Engine* e que também é implementado no *Fate System Toolkit*, página 18.

Em Fair Leaves, o Conflito procura ser desestimulado ao máximo. Para resolver isso, todos os personagens, a cada vez que sofrem um Ataque bem-sucedido, devem marcar uma de suas Condições (duas se for um Sucesso com Estilo).

Cada Condição possui um *Efeito* e uma *Cura*. Além disso, enquanto o personagem estiver com a Condição Marcada, ela funciona como um Aspecto que pode ser usado de maneira hostil ao personagem. Se o jogador não puder (ou quiser) marcar alguma de suas Condições, ele estará *Derrotado*. *Render-se* funciona como no *Fate Acelerado*, dando 1 Ponto de Destino + 1 Ponto para cada Condição sofrida nesse Conflito Específico

As Condições que os personagens possuem são:

• *Bravo*

- **Efeito:** Um personagem *Bravo* não costuma pensar e se coloca em risco o tempo todo. -2 em todas as *Defesas* contra outros Ataques
- **Cura:** Sem necessidade de Testes, ao final do Conflito

• *Chateado*

- **Efeito:** Um personagem *Chateado* está mais propenso a se colocar em risco. -2 em todas os testes relacionados a fazer alguma coisa “interessante”. A falha em um teste para Resistir a uma coisa “interessante” devido a essa Condição não conta como Cura, mas o personagem pode aceitar Falhar automaticamente (não realizando o teste), e nesse caso conta como Cura (como em um *Sucesso a Custo*, o Custo implícito).
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo, ao menos parte de uma Cena, fazendo algo que considere Divertido (dependendo do seu *Playsheet*), e em seguida rolar um teste contra Dificuldade *Razoável (+2)* (escolha a Atitude apropriada conforme a ação). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

• *Com Fome/Com Sede*

- **Efeito:** Um personagem *Com Fome/Sede* está sempre propenso a comer qualquer coisa que puder. -2 ao tentar resistir à chance de comer ou beber. Ambas são individuais e cumulativas
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo, ao menos parte de uma Cena, tendo uma boa refeição. Perceba que “boa refeição” depende: comer muitos cachorros-quentes na esquina não é suficiente, mas comer um prato de macarronada feita pela mãe ou ainda uma limonada geladinha da senhora Heckett da loja de Doces, conta. Desmarcada ao final da Cena.

• *Cansado*

- **Efeito:** Devido à Exaustão do Cansaço, um personagem *Cansado* tende a ter reflexos, concentração e raciocínio mais lento, recebendo -2 sempre que precisar agir rapidamente ou precisa de atenção ou raciocínio mais rápido.
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo descansando apropriadamente, ainda que não necessariamente dormindo. Da mesma forma de *Com Sono/Com Sede*, o descanso depende muito mais da qualidade do que da quantidade: dormir debaixo de um toldo ou cochilar sobre a mesa da escola não remove essa Condição, mas passar uma tarde agradável debaixo da macieira frondosa da Fazenda ou uma noite de sono em uma cama bem quentinha e aconchegante, conta.

• *Triste*

- **Efeito:** Um personagem *Triste* tende a descarregar sua tristeza contra qualquer um que esteja tentando se aproximar. -2 em todos os testes envolvendo relações sociais, independente de hierarquia!
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo desabafando sobre o que está fazendo ela triste para pessoas em quem ela confia. O personagem deve então rolar contra Dificuldade *Razoável (+2)* uma Atitude apropriada (Decisão do Narrador). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

• *Assustado*

- **Efeito:** Um personagem *Assustado* tende a ficar muito alvoroçado, reagindo da pior maneira possível a qualquer coisa. -2 ao rolar Defesas contra situações onde pode ficar (ainda mais) Assustado.
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo respirando e colocando a cabeça no lugar, vendo que seus medos podem não ter um motivo real. O personagem deve então rolar contra Dificuldade *Razoável (+2)* uma Atitude apropriada (Decisão do Narrador). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

• *Machucado*

- **Efeito:** Um personagem *Machucado* normalmente está com dores sérias, o que prejudica o mesmo a se deslocar ou manter a força. -2 em todos os testes envolvendo atividades físicas, em especial as mais extenuantes
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo cuidando dos seus ferimentos, enfaixando a perna ou passando iodo ou mercúrio cromo nos ralado de quando caiu da árvore (AAAI!!!). O personagem deve então rolar contra Dificuldade *Razoável (+2)* uma Atitude apropriada (Decisão do Narrador). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

Regras do Narrador

Narrar Fair Leaves envolve manter o clima da narrativa bem *light-hearted* e manter todas as soluções resolvíveis por outros caminhos que não a violência.

Nesse capítulo, vamos tentar tratar de dicas para usar as regras do Fate, as regras de Fair Leaves, para manter o clima da narrativa.

Sucesso a custo e as Condições

Muitas vezes, uma solução aparentemente simples pode provocar um enorme estrago em uma pessoa. Para simular uma situação assim, sempre que um personagem quiser sofrer um Sucesso a Custo, ele pode sofrer uma Condição que seja condizente e que ele não tenha marcado ainda. A cura para essa Condição não poderá acontecer na mesma Cena em que ela foi sofrida.

***Exemplo:** Esperta para chamar a atenção. Entretanto, ele obtém apenas , o que conta como uma Falha contra o Razoável (+2) da dificuldade do teste. Simeon decide usar uma de suas Condições como um Sucesso a Custo. Ele opta pela Condição **Machucado**, que parece fazer muito sentido nesse momento. O Narrador aceita e decide que os Valentões se concentram em dar um castigo todo especial para Simeon, abandonando o resto da Turma. Quando eles voltam, encontram Simeon realmente machucado, mas com um sorriso nos lábios por ter protegido a Turma*

Uma opção é permitir que outra pessoa assuma uma Condição “cobrindo o rastro” do personagem que falhou no Teste, em especial se ele não tiver uma condição que possa ser útil para a situação em questão.

***Exemplo:** a Turma está procurando alguma forma de ajudar Sally, que está de castigo, a não perder o concurso de soletrar para o qual ela tanto se preparou. Então, todos procuram ajudar a engabelar os pais de Sally... E então Simeon tenta utilizar sua Abordagem Fofa para tentar convencer os pais de Sally que ela não queria ser má. Entretanto, o rolamento foi um tenebroso , o que não dá nem chance de usar Pontos de Destino. Além disso, ele não possui Condições adequadas para marcar em um Sucesso a Custo. É William quem vem ao socorro, quando marca sua Condição **Chateado**, descrevendo como ele ficou bravo por ter que ajudar Simeon nesse tipo de trapaça. Obviamente, a viagem para Great Willows vai ser um tanto mais chata agora que William vira a cara toda vez que Simeon tenta chegar perto para se reaproximar... Talvez William esteja melhor quando todos tomarem um bom milkshake em uma lanchonete em Great Willows, colocando a cabeça no lugar.*

Regra Opcional: Aspectos da Turma

A Turma é mais do que cada um dos personagens: a Turma é um grupo social, talvez o primeiro que eles tenham escolhido *per se*, ainda que exista algum tipo de ponto em comum entre todos, como irem no mesmo lugar, seus pais se conhecerem, ou ainda serem todos vítimas do mesmo Valentão.

Se o narrador quiser, existe a possibilidade de tratar a Turma dessa forma em termos mecânicos. Para isso, existe uma *Playsheet* especial que vamos citar aqui, a *Playsheet* da Turma.

Primeiro, existem três Perguntas que os jogadores deverão responder de comum acordo, que serão os dois primeiros Aspectos da Turma:

- ***Por que vocês estão todos juntos?***
- ***O que vocês mais valorizam nesse mundo?***
- ***O que, não importa o que aconteça vocês jamais fariam?***

Em seguida, cada jogador inclui um Aspecto que provejam detalhes sobre a Turma. Esses detalhes podem ser coisas como:

- Locais onde os personagens gostem de ficar ou evitem
 - *O Carroção perto do Moinho é nossa Base Secreta; O Depósito do senhor Duncce parece assustador*
- Pessoas que eles tenham contato, para o bem ou para o mal
 - *O Senhor Saintbern é um grande amigo; O Senhor Goatzeit não sabe brincar; Richard McHog é um peste!*
- Animais de Estimação criados pela Turma como um todo e coisas que a Turma dividam entre si
 - *Adoramos livros!; A velha bola de baseball ainda dá diversão; Buster, o melhor cão perdigueiro da região!*

Esses **Aspectos da Turma** podem ser usados por qualquer um dos personagens da Turma. Por exemplo, se William precisa de proteção contra os valentões de Kristoff Dobermann, ele pode usar o fato de *Buster é o melhor cão perdigueiro da região!* para trazer o velho Buster para dar um susto nos valentões e com isso fazer eles fugirem de medo.

Entretanto, os **Aspectos da Turma** também podem atuar contra a turma, tanto via Invocações Hostis quanto via Forçadas. Por exemplo: se todos sabem que *O Carroção perto do Moinho é nossa Base Secreta*, é lógico que os valentões de Kristoff Dobermann podem saber também, e estarem esperando a Turma lá quando todos estiverem achando que escaparam. E sempre tem a possibilidade de precisarem resgatar *Buster* que resolveu fugir por algum motivo qualquer, justo quando tem aquela tarefa difícil para entregar ao senhor Goatzeit.

No caso de Invocações Hostis ou Forçadas, cada personagem da Turma recebe um Ponto de Destino se todos aceitarem a Forçada. Entretanto, para negar o uso, TODOS devem pagar 1 Ponto de Destino CADA!

Regra Opcional: Assumindo sozinho a bronca

Quando um dos Aspectos de Turma for Forçado, um dos personagens pode *Assumir Sozinho a Bronca*. Para isso, ele deverá marcar uma Condição apropriada e pagar um Ponto de Destino. Além disso, o resto da Turma não recebem Pontos de Destino: afinal de contas, eles não estão sofrendo os efeitos da mesma

Exemplo: *Buster, o melhor cão perdigueiro da região!* resolveu fugir da Turma por algum motivo qualquer. Mas a Turma não pode ir toda atrás do Buster pois precisam preparar um projeto para a Feira de Ciências da Escola. No caso, Sara decide *Assumir sozinho a Bronca*, já que ela é a que em teoria tem menos a contribuir no trabalho. Sara opta por pagar o Ponto de Destino pela Turma e marcar sua Condição **Cansado**, descrevendo como Sara vai até quase no limite entre Fair Leaves e Great Willows, perto do Monte Safira para buscar Buster, que apenas estava passeando um pouco por conta (*cachorro malvado!*) e volta completamente cansada enquanto o resto da Turma prepara o trabalho para a Feira de Ciências... Sorte que William já deixou pronto o saco de dormir para que Sara tire um cochilo...

Como lidar com Armas e Violência em Fair Leaves

Fair Leaves tem um foco o mais avesso possível à violência. O objetivo é deixar claro que **personagens que usem de violência sempre, SEMPRE se dão mal.**

Entretanto, muitos NPCs não são afeitos a recorrer à violência: em especial Adultos, Autoridades e Valentões são especialmente versados nisso. Curiosamente, eles acabam conseguindo escapar incólumes (ou assim eles pensam) ao utilizarem-se de meios violentos e hostis.

Portanto, sempre deixe claro: uma vez que você apele para armas, a **Coisa ficou realmente séria!**

Entretanto, em geral mesmo os piores vilões não atirariam em crianças: alguns sopapos ou palmadas tudo bem, mas atirar contra uma criança é completamente outra coisa. Mas claro que armas tem um fator de ameaça bastante claro: mesmo o mais descolado dos Descolados ficaria tão quietinho quanto um Tímido quando diante de uma Arma. **Armas são assuntos sérios!!**

Formas de lidar com Armas:

- **Criar Vantagens:** Quando um personagem utiliza uma Arma como uma ação de Criar Vantagens, ele o faz usando coisas como *Na Minha Mira* ou até mesmo o velho e bom *Tenho um cano e não tenho medo de o usar!*
- **Superar:** Um personagem usa Armas para Superar obstáculos usando um tiro para estourar uma corda, por exemplo, e com isso sair da Armadilha onde ele está
- **Defesa:** Não é muito viável usar armas para Defender-se
- **Ataque:** Além das óbvias, uma Arma pode ser usada para provocar Ataque Indiretos, como atirar em uma quantidade de toras que caiam em cima dos personagens

Fair Leaves e o Sobrenatural

Existem algumas séries no estilo *Light-Hearted* que Fair Leaves apregoa que possuem interações com personagens sobrenaturais. Podemos até mesmo ir para trás no tempo e lembrarmos do clássico *Gasparzinho*, e seus filmes.

Você deve se perguntar: posso incluir o sobrenatural?

A resposta seria: sim, mas cuidado com o tom acima de tudo.

Procure lembrar-se que *Fair Leaves* é sobre amizade, companheirismo e resolver as coisas sem pancadaria. Se você não souber introduzir o sobrenatural em uma situação assim de maneira correta, corre o risco de “perder-se” a mão nos piores momentos e tudo desandar.

Entretanto, se você souber como dar o tom ideal, o sobrenatural pode ser uma ótima forma de ganchos: tipo quando os personagens vão para a mansão mal-assombrada e descubrem que ela **REALMENTE é mal-assombrada.**

Uma forma interessante é tratar o sobrenatural como *algo que não existe, até existir.* Se você pretende usar alguma coisa nesse estilo, vá adicionando pequenos detalhes. De repente, você pode contar com novos detalhes, como criar algumas *Playsheets* de narrador como a do *Maginho*, *Feiticeirinho* ou *Fantasminha Camarada.*

Deixe também claro que a Turma pode ter descoberto um segredo que os demais habitantes de Fair Leaves não desejam conhecer ou desejam que fique em segredo. Procure então determinar como o segredo sobre o sobrenatural é visto pelos adultos: uma fantasia de criança? Algo corriqueiro, que apenas agora os personagens estão descobrindo? Ou talvez um mistério que alguns poucos conhecem...

Fair Leaves e formas não-humanas

Fair Leaves não considera formas não-humanas, em especial antropomórficas, como algo determinante. Embora os personagens de exemplo nas *Playsheets* sejam animais antropomórficos, isso não é nem um pouco relevante.

Mas muitas dessas séries que são inspiração para Fair Leaves, em especial de Desenho Animado, possuem personagens com aparência antropomórfica. Nesse caso, é bem interessante que se decidam esses detalhes do personagem antes de começarem a criar os mesmos.

Além disso, é interessante que você decida se os personagens terão algum tipo de característica dos animais que eles têm a forma. Como sugestão, considere que essas características são obtidas por meio de um ou mais dos Aspectos do Personagem, e que são ativadas com o uso de 1 Ponto de Destino.

Exemplo: Simeon está (como sempre) tentando fugir dos valentões da gangue do Kristoff Dobermann. Ele está quase lá, mas precisa de um último fôlego. Como ele conseguiu um tempo, ele decide utilizar o fato de que ele tem uma cauda fedida de um gambá para lhe ajudar, já que ***Ele não costuma cheirar muito bem, e não só por causa da sua cauda.*** O jogador de Simeon paga 1 Ponto de Destino e declara que pretende utilizar o mau-cheiro de gambá que ele é capaz de gerar como uma forma de melhorar suas chances para derrotar o valentão do Kristoff. O narrador concorda e oferece +2 no próximo Ataque, por causa do cheiro horrendo que gambás expelem.

Para com isso, seu malvado!

Como Fair Leaves é focado em crianças e em como elas interagem. E, como crianças, elas podem ter problemas e dificuldades ao lidar com temas que você possa incluir, como personagens que possam morrer e assim por diante, que possam provocar gatilhos nos temores (fundados ou não) das crianças que estão em mesa.

Como sugestão para evitar problemas na mesa, vamos pegar uma sugestão similar ao *X-Card* ou o movimento *No Thank You, Evil!* do RPG de mesmo nome da Monte Cook Games.

Antes de começar, deixe claro para as crianças:

Se a qualquer momento vocês estiverem sentindo-se incomodadas ou tiverem com muito medo de coisas que estou narrando, digam “Para com isso, seu malvado!”, e pararei na hora, sem perguntas ou questionamentos. Se você quiser depois conversar sobre isso a qualquer momento, podemos conversar fora do jogo depois. Só não quero que ninguém fique triste, magoado, chateado ou com medo da história que estamos contando, ao ponto de não se sentir à vontade.

E é isso: se a qualquer momento a criança soltar “*Para com isso, seu malvado!*”, o jogo deve parar imediatamente, e mude de caminho a história. Acima de tudo, mantenha seu compromisso com isso não importa o que aconteça.

Playsheets do Narrador

Assim como os PCs, o Narrador possui suas *Playsheets* para personagens mais importantes. Para Capangas e NPCs que vão aparecer apenas em uma ou duas Cenas, use o padrão para *Capangas* descrito no Fate Acelerado, com algumas sugestões que ofereceremos ao final desse documento.

Da mesma forma que as *Playsheet* dos jogadores, as do Narrador são compostas por três perguntas que definem uma parte dos Aspectos do NPC, assim como o próprio Arquétipo do *Playsheet* (o nome do mesmo), e uma *Façonha Exclusiva* que os jogadores não terão acesso.

Como regra opcional, você pode autorizar algumas dessas *Playsheets* como podendo ser usada por personagens jogadores. Em especial **O Esquisito** tem muito potencial, por sua similaridade com o **Recém-Chegado**. As demais devem ser aprovadas apenas depois uma avaliação séria pelo Narrador, imaginando-se que se mantenha o foco e o clima da campanha de Fair Leaves.

As *Playsheet* do Narrador são:

- **O Adulto:** você é bem mais velho que os personagens da Turma, e do que muito dos demais. Ocasionalmente você é ao mesmo tempo um ponto de conciliação e alguém que impede a Turma de se divertir, seja pela segurança da mesma ou porque você não gosta dos mesmos. De qualquer modo, você tem alguma autoridade sobre os mesmos, e faz questão de a usar quando você acha necessário;
- **A Autoridade:** você é como o *Adulto* em muitas coisas, mas com um detalhe: você é uma autoridade acima de tudo. Seja por seu conhecimento, como um Professor, seja por leis, como um Policial, ou seja, por como todos em Fair Leaves o enxerga, como um Banqueiro, você consegue colocar respeito até mesmo em outros Adultos. Não vai ser a Turma que vai dizer o que você deve ou não fazer.
- **O Esquisito:** você é o garoto mais estranho da região. Seus hobbies são esquisitos, você tem roupas estranhas e/ou seus pais são esquisitos. De qualquer forma, a maioria (senão todos) os garotos da cidade evitam contato com você. Entretanto, você procura amizade como alguém procura água no deserto: você já passou tempo demais isolado, e portanto está disposto a tudo para se enturmar... inclusive se misturar com as pessoas erradas.
- **O Mandão:** você pode e você quer, e não importa o que aconteça, você consegue. Você tem sempre uma forma de conseguir o que você quer, seja por meio de força, ou de influência, mas não importa como, você consegue.
- **O Valentão:** você conhece apenas dois tipos de pessoas no mundo, as que são poderosas e as que se submetem aos mesmos. Você então decidiu deixar claro que você é parte das poderosas. E que melhor forma disso que mostrar que os outros são quem devem se submeter a ele?

Playsheet do Narrador - O Adulto

Você lembra daquela época boa, quando todas as suas preocupações resumiam-se às notas da Escola, os jogos de baseball e se você conseguiria entrar na velha casa dos McBatt. Agora, você tem que se preocupar com o dinheiro, as contas, a casa, e talvez um ou dois filhos.

E portanto, você é quem tem que manter essa criançada na linha por algum motivo. Não importa o motivo, você sempre é alguém que coloca todos na linha. Tá, você sabe como é chato isso, mas alguém tem que fazer o serviço. Agora você meio que entende o que seu Pai fazia, e o Pai de seu Pai e assim por diante. Mesmo você sendo uma Vovozinha carinhosa, ainda assim de quando em quando você tem que pegar pesado com a Turma, senão eles correm o risco de virar um bando de desordeiros!

Mas ao mesmo tempo, você gosta de contar sobre como as coisas eram quando você era pequeno, e mostrar como a vida da Turma é boa comparada ao que era antigamente, ou vice-versa, como era mais fácil ser criança no passado. De quando em quando, você não resiste e acaba voltando para essa época boa: sua criança interior, ainda que adormecida, não está morta. Se deixarem, você ainda ganha dos garotos quando usando um estilingue ou quando brincando de cama-de-gato.

O Adulto é fundamentalmente um centro de autoridade, mesmo quando ele não é uma *Autoridade per se* (que possui seu próprio *Playsheet*), mas fundamentalmente é um ponto de referência para a Turma, seja para perguntas sobre como resolver problemas, ou como um guia moral para quando eles passam dos limites. O Adulto é, normalmente, alguém em quem a Turma confiará entre todos os Adultos: seja uma boa Professora, o pai ou o avó de um deles que conta histórias incríveis de tempos passados. Entretanto, Adultos podem também ser perigosos, como Ladrões, Sequestradores, ou (GULP) Professores Bravos!

Normalmente um *Adulto* é reconhecido por:

- Experiência de Vida
- Saber muitas coisas que eles não sabem
- Às vezes ser alguém bem mais divertido do que aparenta

Por outro lado, um *Adulto* acaba sendo vítima de:

- Vezes pelas quais eles têm que colocar a Turma no lugar
- Fazer coisas que não gosta, ou não deveria
- Sentir-se deslocado em relação à Turma

Aspectos

- Qual sua relação com a Turma?
- Como é sua relação com sua Criança Interior?
- Quais os limites que você se impôs em relação à Turma?

Faça sua Exclusiva

- **No meu tempo...** – os Adultos possuem uma forma de agir que pega a Turma de surpresa. Sempre que precisarem surpreender a Turma de alguma forma, positiva ou não, recebe +2 ao tentar *Criar Vantagens* sendo *Esperto*. Além disso, pode, **uma vez por Sessão**, trazer para jogo um Aspecto relacionado a algum tipo de habilidade inesperada ou admirável, com uma *Invocação Gratuita*, sem necessidade de testes.

Personagem Exemplo - Henry McBaalian

O último dos McBaalian (mesmo) tornou-se um vagabundo andarilho depois de ficar com uma vergonha extrema de sua família, conhecida como sovina, tanto que seu avô jogou o corpo de sua avó no rio para economizar com o enterro e, onde deveria estar enterrada sua avó ele enterrou o resto da fortuna da família.

Por isso, ele evita aparecer em Fair Leaves, sempre entrando de madrugada pela estação de trem como o vagabundo que é, e comprando o que precisa em cidades vizinhas, como Katchalow ou Great Willows.

Sua aparência é de um velho senhor ovelha, com pelo sujo e com falhas, mas não fedorento como as pessoas poderiam imaginar. Ele se veste como um vagabundo, em andrajos, e sempre tem um sorriso meio irônico. Em compensação, ele não tem outro sentimento senão raiva e vergonha quando menciona o passado da família. Seu principal objetivo é obter de volta o velho relicário que está escondido na fiandeira no alto do Moinho McBaalian, e que ele sabe que serve de chave para o caixão com os restos da fortuna dos McBaalian. Depois disso, está disposto a abandonar de vez o nome McBaalian, deixando que ele se perca nas areias do tempo.

Aspectos

Pergunta

Qual sua relação com a Turma

Aspecto

Eles terão que provar-se dignos de merecerem as terras do meu Avô

Como é sua relação com sua Criança Interior? Eles são corajosos, mas imprudentes... Como queria poder ter sido assim

Quais os limites que você se impôs em relação à Turma? Assustador, mas não perigoso

Que meu avô arda no inferno pela sua avareza
O último dos McBaalian, um nome que morrerá comigo

Atitudes

Atitude

Nível

Ativo Medíocre (+0)

Desenvolto Regular (+1)

Divertido Regular (+1)

Esperto Bom (+3)

Fofo Medíocre (+0)

Façonha Exclusiva

- **No meu tempo...** - os Adultos possuem uma forma de agir que pega a Turma de surpresa. Sempre que precisarem surpreender a Turma de alguma forma, positiva ou não, recebe +2 ao tentar *Criar Vantagens* sendo *Esperto*. Além disso, pode, **uma vez por Sessão**, trazer para jogo um Aspecto relacionado a algum tipo de habilidade inesperada ou admirável, com uma Invocação Gratuita, sem necessidade de testes.

Façanhas

- **Marcas de Vagabundo:** - Pode, ao ser bem sucedido em um teste de *Criar Vantagens*, revelar conhecimento adicional obtido pelas marcas feitas por outros vagabundos na região,

adicionando um Aspecto para a cena por Tensão obtida no teste. Apenas um deles, entretanto, receberá uma Invocação Gratuita. Em caso de *Sucesso com Estilo*, recebe duas Invocações Gratuitas a colocar nesses Aspectos. (*Strange Tales of The Century*, p 478);

- **Hey, Rube!** - Pode invocar uma série de Vagabundos para o ajudar, como NPCs de Qualidade Razoável (*Strange Tales of The Century*, p 477);
- **Telégrafo dos Vagabundo:** - +1 em todos os testes envolvendo Vagabundos (*Strange Tales of The Century*, p 477);

Playsheet do Narrador - A Autoridade

Alguém tem que manter tudo no lugar, colocar Ordem nas coisas. E você é essa pessoa. Mesmo entre os Adultos, você é visto como alguém que está, de algum modo, acima dos demais, não importa como. Seja você alguém com uma autoridade real, como o Prefeito ou o Policial, alguém com conhecimento acima da média, como um Cientista ou Professor, ou apenas alguém que detém algo que pode ser usado contra outros para que eles façam o que você quer, como um Banqueiro ou Ladrão, você é alguém muito mais temido do que admirado.

A Autoridade é diferente do Adulto “típico” de Fair Leaves por um simples fato: a criança interior dele está morta e enterrada a muito tempo. Ele quer ordem acima de tudo, e não teme usar força para tal. Curiosamente, normalmente faz uma certa “vista grossa” quanto a Valentões e Mandões, ao menos enquanto ele não for o alvo, e os mesmos são espertos o suficiente para não se colocarem contra ele.

Uma Autoridade dificilmente será alguém a quem a Turma recorrerá, e se o fizer será quando tudo mais der errado. A Turma sabe que a Autoridade é alguém com quem não existe papo: ou você anda na linha com ela, ou você estará mais encrencado do que você possa imaginar.

Normalmente uma *Autoridade* é reconhecido por:

- Seu Poder sobre os Outros
- Sua seriedade e desejo de ordem
- Sua capacidade de se impor

Por outro lado, uma *Autoridade* acaba sendo vítima de:

- Pequenas trapaças feitas por outros
- Sentir solidão ocasional
- Incapacidade de lidar com o imprevisto

Aspectos

- O que você é que te tornou uma Autoridade?
- Que tipo de coisa te coloca fora de sua zona de conforto?
- Como você se relaciona com os demais, mantendo sua *Autoridade*?

Façanha Exclusiva:

- **BASTA!!!** – uma Autoridade que se preze detesta ser questionada. Sempre que alguém tenta questionar sua Autoridade, não importa como, você recebe +2 em sua *Defesa* sendo *Esperto* ou *Ativo* (escolha na Compra da Façanha). Além disso, **uma vez por sessão**, você pode, quando questionado, *Atacar* todos os personagens em uma Zona. Qualquer personagem que seja *Derrotado* estará **Apavorado**, tendo esse Aspecto colocado nele até o final da cena, com Duas Invocações Gratuitas.

Personagem Exemplo - Wilhelm Goatzeit

Wilhelm Goatzeit veio para Fair Leaves já adulto, para trabalhar como professor. Ele teve muitas boas coisas, teve família e uma esposa, mas agora, já velho, ele mesmo acabou esquecendo muitas dessas boas coisas do passado, deixando-as para trás com um único objetivo que sempre foi seu foco em toda a sua vida: ensinar, mesmo que seja doloroso para as crianças e para si mesmo. E por isso criou em si mesmo uma aura de autoridade, e sempre deixa claro isso.

Wilhelm já é bastante idoso, e muitos acreditam que ele não permanecerá muito mais no mundo, ainda mais em *Fair Leaves*. Ele tem uma aparência de bode, com chifres e uma barbicha muito específica, que o torna ainda mais ameaçador para os estudantes da escola.

Aspectos

<i>Pergunta</i>	<i>Aspecto</i>
<i>O que você é que te tornou uma Autoridade?</i>	Um Professor de gerações e gerações
<i>Que tipo de coisa te coloca fora de sua zona de conforto?</i>	Questionarem meu conhecimento
<i>Como você se relaciona com os demais, mantendo sua Autoridade?</i>	Minha função é preparar as gerações futuras, não tenho tempo para ninharias Um passado belo trancado no fundo do coração

Atitudes

<i>Atitude</i>	<i>Nível</i>
<i>Ativo</i>	Razoável (+2)
<i>Desenvolto</i>	Razoável (+2)
<i>Divertido</i>	Regular (+1)
<i>Esperto</i>	Bom (+3)
<i>Fofo</i>	Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- **BASTA!!!** - uma Autoridade que se preze detesta ser questionada. Sempre que alguém tenta questionar sua Autoridade, não importa como, você recebe +2 em sua *Defesa* sendo *Esperto*. Além disso, **uma vez por sessão**, você pode, quando questionado, *Atacar* todos os personagens em uma Zona. Qualquer personagem que seja *Derrotado* estará **Apavorado**, tendo esse Aspecto colocado nele até o final da cena, com Duas Invocações Gratuitas.

Playsheet do Narrador - O Esquisito

Não importa o que aconteça, toda escola ou cidade tem esse tipo: o garoto que ninguém entende, com *hobbies* estranhos ou que se veste de uma maneira totalmente esquisita, o que leva ele a se sentir deslocado em relação aos demais.

O Esquisito é apenas isso, em geral: esquisito. Ele não se associa com os demais por, digamos assim, não estar “na mesma frequência” dos demais. Ele não é como o Tímido, que é uma pessoa que tem dificuldade de se expressar por sua natureza, ou como o Certinho, que é mais quieto porque acha que é a melhor forma de se fazer as coisas. O Esquisito na verdade é muito expressivo, e muitas vezes é aí que mora o problema: seus gostos, atitudes ou maneirismos são deslocados dos demais, o que torna difícil ao mesmo se associar a qualquer um, mesmo com um grupo tão aberto quanto a Turma.

E aí mora o perigo, pois o Esquisito, como qualquer garoto (de fato, qualquer pessoa) deseja muito amigos, e essa solidão que os demais impõe ao mesmo pelo que ele é o torna uma presa fácil para pessoas que não o vejam como amigo, mas apenas como uma “peça”, algo a ser usado, como uma *Autoridade* má, um *Mandão* ou um *Valentão*. Por outro lado, se a Turma o aceitar como um amigo, como aceitam ao *Recém-Chegado* ou ao *Tímido*, ele pode ser uma fonte de auxílio em momentos onde eles não enxergam uma saída.

Normalmente um *Esquisito* é reconhecido por:

- Ter uma visão diferente do mundo ou das coisas
- Comportar-se de Maneira Estranha
- Saber coisas que as demais pessoas não sabem

Por outro lado, um *Esquisito* acaba sendo vítima de:

- Pessoas com falta de escrúpulos
- Julgamento “dos pares”
- Uma dolorosa solidão

Aspectos

- Por que você é tão esquisito?
- O que você gosta de fazer que seja “normal”?
- Como você lida com as “pessoas normais”?

Façonha Exclusiva:

- **Conhecimento Obscuro** – um Esquisito em geral possui algum tipo de conhecimento que os demais não conhecem. Sempre que esse conhecimento lhe for útil de qualquer forma, soma +2 no teste, independente do tipo de rolamento ou Atitude adotada.

Personagem Exemplo - Touhou Pandaringen

Um dos garotos mais estranhos já vistos, Touhou veio de outra nação, e é quase um alienígena para os que estudam na escola do senhor Goatzeit em Fair Leaves. Esse garoto panda tem se esforçado demais para aprender e juntar-se a pessoas, mas ele ainda sofre demais com as diferenças em relação ao que ele aprendeu em seu país de origem e o que vê aqui. Entretanto, aqueles que se dispõem a conversar com ele acabam aprendendo muita coisa interessante, e contribuindo para que sua solidão não se torne opressiva demais.

Aspectos

Pergunta

Por que você é tão esquisito?

O que você gosta de fazer que seja “normal”?

Como você lida com as “pessoas normais”?

Aspecto

Vim de um país muito distante e treino artes marciais estranhas

Jogar futebol é realmente divertido

Quero aprender com eles e ficar junto deles!

Atitudes

Atitude

Ativo

Desenvolto

Divertido

Esperto

Fofo

Nível

Razoável (+2)

Regular (+1)

Regular (+1)

Bom (+3)

Razoável (+2)

Façonha Exclusiva

- **Conhecimento Obscuro** - um Esquisito em geral possui algum tipo de conhecimento que os demais não conhecem. Sempre que esse conhecimento lhe for útil de qualquer forma, soma +2 no teste, independente do tipo de rolamento ou Atitude adotada.

Façanhas

- **ARTE marcial** - sempre que usar sua Arte Marcial de maneira *Ativa* com o objetivo de *Criar Vantagens* visando maravilhar ou intimidar, recebe +2 no rolamento

Playsheet do Narrador - O Mandão

Você sabe de sua posição e importância. Você sabe que é especial, mesmo que os outros não o reconheçam como tal, o que é raro, pois você faz questão de deixar isso BEM CLARO. Você quer e você pode, não importa o que. E não importa como, você consegue, ou ao menos tenta, o que pode ser ruim para qualquer um que esteja em seu caminho.

Mas você não é como o *Descolado* ou o *Travesso*, que precisa da Turma para isso, ou como o *Valentão*, que sabe só socar problemas até que eles deixem de ser problemas. Você é MUITO MAIS: mais esperto, mais sutil, mais manipulativo. Você sabe como trazer quem precisa para seu lado de maneira bem rápida, e jogar o lixo para longe ainda mais rápido. Se necessário, você pode até mesmo brigar, mas deixa isso como último recurso: afinal das contas, existem tantos valentões para fazer isso por você, por que não deixar que eles se divirtam e você tire proveito disso.

Em geral, todos reconhecem um *Mandão*, mas não como ele o imagina: seja porque seus pais o mimaram além da conta, ou porque ele é uma maçã estragada desde sua origem, o Mandão é visto pelos outros como nada mais que um garoto mimado, que não possui nem quer fazer amigos. E como todo mundo que começa assim, cedo ou tarde poderá ter uma queda séria!

Normalmente um *Mandão* é reconhecido por:

- Sempre conseguir o que quer, não importa como
- Conhecer sua importância (ou assim é o que ele pensa)
- Cercar-se de “amigos”

Por outro lado, um *Mandão* acaba sendo vítima de:

- Quedas bruscas, quando acaba sendo isolado
- Arrogância extrema que o leva a atitudes impensadas (e potencialmente perigosas)
- Momentos realmente constrangedores quando pego com a boca na botija

Aspectos

- O que te torna tão importante?
- Como você acaba dando-se mal?
- Como você vê as demais pessoas a seu redor?

Façonha Exclusiva:

- *Os melhores “amigos” (que comprei) do mundo* – um Mandão tem alguma forma de conseguir trazer “Amigos” a qualquer momento; sempre que estiver em necessidade para obter algum tipo de “amigo”, ele recebe +2 ao *Criar Vantagens* sendo *Desenvolto* para o fazer, com uma Invocação Gratuita Adicional. Entretanto, eles trazem consigo um Aspecto Oculto *Pouco Confiáveis*, que pode ser descoberto com um teste de *Criar Vantagens* apropriado contra uma dificuldade *Razoável (+2)*. Além disso, ele pode, **uma vez por sessão**, usar essa vantagem automaticamente, com duas Invocações Gratuitas, ou com uma Invocação Gratuita sem o Aspecto *Pouco Confiável*. Em ambos os casos trate-os como Capangas.

Personagem Exemplo - Richard McHog

Você nasceu no melhor berço de ouro de Fair Leaves: filho da última das Famílias Fundadoras que ainda se mantêm em Fair Leaves, seu pai é basicamente dono de metade da cidade (sendo que ele está dando um jeito de conseguir o resto), e portanto você tem tudo do bom e do melhor. E não existe garoto no mundo melhor que você, não importa o que a Turma ache, aqueles bocós.

Richard McHog é um menino porco (real), sempre limpo e engomadinho, mas sempre dando um jeito de encher a pança. Como todo Mandão, ele sempre tem próximo a si o seu séquito de “amigos” que o cerca mais pelo seu dinheiro do que por qualquer outra coisa.

Aspectos

Pergunta

O que te torna tão importante?

Como você acaba dando-se mal?

Como você vê as demais pessoas a seu redor?

Aspecto

Sou o herdeiro da última Família Fundadora de Fair Leaves, QUE FIQUE CLARO!

Não vou sujar minhas mãos por pouca porcaria

Como a cidade, tudo que está nela é MEU!

Extremamente invejoso

Atitudes

Atitude

Ativo

Desenvolto

Divertido

Esperto

Fofo

Nível

Regular (+1)

Regular (+1)

Razoável (+2)

Bom (+3)

Razoável (+2)

Façonha Exclusiva

- **Os melhores “amigos” (que comprei) do mundo** - um Mandão tem alguma forma de conseguir trazer “Amigos” a qualquer momento; sempre que estiver em necessidade para obter algum tipo de “amigo”, ele recebe +2 ao *Criar Vantagens* sendo *Desenvolto* para o fazer, com uma Invocação Gratuita Adicional. Entretanto, eles trazem consigo um Aspecto Oculto **Pouco Confiáveis**, que pode ser descoberto com um teste de *Criar Vantagens* apropriado contra uma dificuldade *Razoável (+2)*. Além disso, ele pode, **uma vez por sessão**, usar essa vantagem automaticamente, com duas Invocações Gratuitas, ou com uma Invocação Gratuita sem o Aspecto **Pouco Confiável**. Em ambos os casos trate-os como Capangas.

Playsheet do Narrador - O Valentão

Desde sempre você sabe que existem dois tipos de pessoas: as fortes e o resto. E você é parte das fortes e se gaba disso. Você é mais alto e forte que qualquer garoto da região (talvez com a possível exceção de algum *Atleta*, *Recém-Chegado* ou *Esquisito*) e se gaba muito disso. Na verdade, para você não existem problemas, pois você prova que é mais corajoso e forte que os demais. Resumindo, você intimida e soca seus problemas até que eles deixem de ser problemas.

Não obstante, você ainda tem necessidade de amigos. E esse é o problema: você é tão orgulhoso da sua força que dificilmente enxerga quando os outros estão te usando como massa de manobra. Afinal de contas, que garoto da região seria louco o bastante para sacanear justo você. Em compensação, você teme os demais garotos, em especial que eles se juntem.

O Valentão é alguém que gosta de demonstrar sua força e sua capacidade superiora. Porém, diferentemente do *Atleta*, que o faz por gostar de Esportes, ou o *Geninho*, que gosta de mostrar habilidade mentais, ou mesmo que o *Descolado*, que o faz por ser de seu jeito, o Valentão o faz como uma forma de intimidação contra os outros, para demonstrar sua superioridade. Você é pouco afeito a sutilezas, e tudo para você é resolvido nos socos.

Normalmente um *Valentão* é reconhecido por:

- Sua Força e Capacidade de Intimidação
- Coragem (ao menos quando é um contra um)
- Superioridade (ao menos quando depende do físico)

Por outro lado, um *Mandão* acaba sendo vítima de:

- Medo quando em menor número
- Nervosismo contra os demais
- Sempre focado no físico, sendo pouco afeito a sutilizas

Aspectos

- O que você faz para ser tão forte?
- O que você realmente teme, não importa como?
- Como você vê as demais pessoas a seu redor?

Façonha Exclusiva

- **Aura de Medo** – um Valentão é quase uma Força da Natureza (ao menos na concepção dele). Sempre que quiser intimidar alguém, você recebe +2 em seus testes de *Criar Vantagem* ou *Superar* usando sua Atitude *Ativa*

Personagem Exemplo - Kristoff Dobermann

Não tem muito o que possa se falar sobre Kristoff: ele é forte, ele é mal, e ele está sempre disposto a quebrar ossos se isso for necessário para conseguir o que ele quer. Ele não é alguém levado a ser mal porque não conhece outro caminho, ele é assim por vontade pura e simples.

Ele é um garoto Dobermann que sempre está sempre arrumando confusão, e sempre se esquia nos momentos onde poderia ser pego.

Aspectos

Pergunta

O que você faz para ser ou parecer tão forte?

O que você realmente teme, não importa como?

Como você vê as demais pessoas a seu redor?

Aspecto

Eu deixo claro que não tem nada que possa me parar

Só luto as brigas que sei que vou vencer

Capachos ou Sacos de Pancadas

Atitudes

Atitude

Ativo

Desenvolto

Divertido

Esperto

Fofo

Nível

Bom (+3)

Razoável (+2)

Regular (+1)

Razoável (+2)

Regular (+1)

Façonha Exclusiva

- **Aura de Medo** - um Valentão é quase uma Força da Natureza (ao menos na concepção dele). Sempre que quiser intimidar alguém, você recebe +2 em seus testes de *Criar Vantagem* ou *Superar* usando sua Atitude *Ativa*

Façanhas

- 1 **O Velho e bom um-dois** - +2 ao *Atacar* sendo *Ativo* usando os punhos

A Cidade de Fair Leaves

"Cabô de chegar, forasteiro? Vi que acabou de descer do trem. Acho que você veio trabalhar no Banco Nacional ou nos Correios ou em algum outro lugar, mas é raro ver gente chegando aqui a Fair Leaves e permanecendo.

Mas você tem pinta de ser uma pessoa ordeira. Fair Leaves gosta de pessoas assim. A cidade foi fundada a mais ou menos uns 150 anos, quando o pessoal tava indo para o Oeste na Febre do Ouro. Ainda tem um velho carroção da época perto da região da antiga Fazenda dos McBaalian. Algumas pessoas desistiram da viagem no meio do caminho. Isso era bem mais comum do que as pessoas imaginam. Aí elas ficaram, se tornaram um ponto de abastecimento de outras caravanas, começaram a plantar milho e maçãs, e assim cresceu... Tivemos nosso azar também na Grande Depressão, e perdi uns bons amigos na época da Guerra. Mas posso dizer para o senhor: aqui é um lugar bem ordeiro.

Bem, o senhor veio para trabalhar onde? Na escola do senhor Goatzeit? Ah, acho que sei, você é o que vai ensinar as crianças a mexer com aquelas coisas de computador? Eu sou mais antigo, mais ligado ao campo... Mas eu sei que isso é importante pros meninos. Mesmo eu de quando em quando tenho que usar essas coisas. Mas normalmente os meninos ajudam a gente.

As crianças aqui não são que nem da cidade grande... Elas são bem obedientes, mas são ativas. Não ficam trancadas em casa. Elas brincam na rua e tudo o mais. Tentamos preservar um pouco elas, sabe? Já tem notícia ruim de mais quando elas vêm coisas de Great Willows e outras cidades vizinhas. Aqui elas podem crescer e serem o que quiserem, sem ficarem se iludindo com essas porcarias que passam na TV e coisas do gênero. Elas tem muito o que fazer aqui.

Tá vendo aqueles ali? Que Deus os proteja, os pestinhas: eles são todos da escola. Eles tem um clubinho "secreto" no velho Carroção. Eu não sei se algum dia vou dizer para eles que cada geração de garotos tem sempre uma turma que escolhe o Carroção como sede. Eu mesmo, quando tinha a idade deles, era dessa turma. Era bem divertido: a gente fazia muito arruaça, mas não aprontávamos tanto a ponto de merecer mais que algumas palmadas.

Essa é uma cidadezinha bem pequena: esqueci de te perguntar onde você vai ficar... Ah, em cima da loja dos Saintbern? Eles são bem inteligentes e fazem parte da comunidade a muito, muito tempo. Eles não são das famílias fundadoras, sabe... Acho que deles ainda restam apenas os McHog. Diga-se de passagem, evitem encrencas com eles, em especial com o filho dele, Richard. Ele é uma peste, e você não vai querer ter eles como inimigos.

Mas tem muitas coisas boas aqui: a senhora Heckett tem a melhor doceria do mundo, ao menos na opinião de nós que vivemos em Fair Leaves. E ali fica a loja de roupas da Madame Le Peu. Não se engane com a aparência dela: ela é perfumada como uma flor, e não daquelas fedorentas! Ali é a prefeitura, onde nosso prefeito Leon Platiponalis cuida para o melhor para a cidade... O que de vez em quando o coloca em rota de colisão com o senhor McHog. E também temos muitas fazendas e pequenos negócios na região. Muitas fazendas e muitas pessoas vivem aqui e dependem da escola do senhor Goatzeit para educar suas crianças.

Mas não se preocupe... Sei que você vai se dar bem E tenho certeza que você vai se assentar aqui.

Aventura - O Moinho do Velho McBaalian

“Existe uma lenda sobre o antigo moinho McBaalian que afirma que ele era o mais rico homem de quando Fair Leaves foi fundada, na época das caravanas de Carroças ao Oregon e durante a época da Febre do Ouro. A velha fazenda dos McBaalian era a maior da cidade, mas ela era comandada por um velho tão sovina, que dizem que em seu testamento mandou enterrar tudo com ele em um local secreto, e que os escravos que o fizesse tivessem suas línguas cortadas como forma de preservar o segredo da Fortuna do Velho McBaalian.

Dizem que, em suas últimas palavras, o último dos velhos escravos disse, antes de ter sua língua cortada: ‘Que a fortuna desse sovina seja a âncora que o impeça de entrar no céu e que o arremesse para o fundo de todos os infernos, onde o ouro derreterá e comerá sua carcaça por todos os tempos, derretida no próprio calor do reino de Satã!’.

Desde então, em toda noite de lua cheia, é possível ouvir o barulho do fogo derretendo o ouro maldito do senhor McBaalian, e os gritos lancinantes de dor da sua alma sendo arrastado milímetro por milímetro para o Inferno, com sua alma derretendo no banho maldito do ouro mal usado.

Acredita-se que aquele que descobrir onde o velho McBaalian estiver enterrado poderá pegar o ouro que ainda não tiver sido derretido como seu, se E APENAS SE libertar a alma do velho McBaalian e por ele rezar, diante da cruz de seu túmulo.”

Essa é uma aventura bem simples de Fair Leaves, onde o foco é muito mais em entender e interpretar os personagens. Ela envolve um teste de coragem e a necessidade de um dos personagens da Turma.

A aventura é preparada para de 2 a 8 jogadores, e aconselha-se que cada um escolha um *Playsheet* diferente, sendo recomendado pelo menos um mais ativo de maneira física, como um Descolado, Atleta ou Travesso, alguém mais inteligente, como um Curioso ou Geninho, e alguém que possa auxiliar mantendo os dois grupos trabalhando juntos de alguma forma, como um Recém-Chegado, Curioso ou Tímido.

A aventura é planejada para ser resolvida entre 2 a 4 horas. É interessante que, caso seja jogada em apenas uma sessão de jogo, dê-se um tempo de uns 5 a 15 minutos entre as duas partes da mesma: a Feira de Fair Leaves e o Teste de Coragem. Procure deixar o ritmo fluído, mas tranquilo: essa não é uma aventura projetada para momentos de muita ação. Muitas das coisas serão resolvidas em especial por Desafios e Disputas, e Conflitos serão inexistentes em uma situação normal. Deixe claro para os personagens que Conflitos serão realmente problemáticos e podem resultar em coisas realmente sérias.

Dois NPCs serão importantes nessa aventura, e suas estatísticas foram apresentadas anteriormente. No caso, Richard McHog (o Mandão) e Henry McBaalian (o Adulto). Além disso, se você desejar, você pode tanto utilizar Kristoff Dobermann como um capanga (usando as estatísticas ao final da aventura) ou como um personagem recorrente: nesse caso talvez seja melhor utilizar as estatísticas do mesmo na *Playsheet* do Valentão.

Por fim, outro personagem que pode ser útil e que foi apresentado anteriormente, é o senhor Wilhelm Goatzeit, na *Playsheet* da Autoridade. Como o professor dos personagens, ele pode ser um personagem recorrente em uma Campanha de *Fair Leaves*, e portanto pode ser interessante utilizar as estatísticas da *Playsheet*.

Cena 1 - A Colheita de Maçãs

Aspectos

- O senhor Goatzeit está de mau humor, como de costume.
- Richard McHog está fazendo ainda mais troça que o normal.
- A Colheita das Maçãs dos Hedginger será importante para a Turma

A Cena

É um dia normal na Escola do senhor Goatzeit, e isso quer dizer que os personagens estão tentando lidar com aulas chatas (embora o Geninho do grupo possa discordar) e com lidar com os valentões da sala, em especial com Richard McHog e sua patota, o que pode envolver Fugir, no caso do Tímido, do Recém-Chegado ou do Certinho, ou lutar, no caso do Descolado e do Atleta. Procure deixar bem claro que para os personagens ***Entrar em uma luta é uma Derrota, não importa o que aconteça!***: se eles baterem, quase certamente serão colocados de Detenção pelo senhor *Goatzeit*; se apanharem... Bem, estarão bem machucados ao final dessa parte.

Em algum momento, um dos personagens será procurado por um dos seus colegas da classe. O nome dele é *Hugh Hedginger*, um *Recém-Chegado* que, ainda que não seja “oficialmente” da Turma, é muito querido pela mesma, já que eles sabem do quanto Hugh e seus pais sofrem e dão duro para manter uma pequena fazenda de maçãs, perto o bastante de Fair Leaves para chegar a pé, mas longe o bastante para permitir “aventuras” e “acampamentos” em meio às macieiras.

Entretanto, ele terá uma má notícia: ***seu pai está precisando de muito dinheiro para pagar a hipoteca com o Senhor McHog***, pai de Richard que é ***Dono de metade de Fair Leaves (e quer comprar a outra metade)***. E para isso vão precisar colher as maçãs para a Feira de Fair Leaves que vai ser no fim de semana e vendê-las, e torcer para que o dinheiro seja o suficiente para pagar as contas. E ele implora a todos da turma que o ajudem a colher as mesmas.

Narrador, agora é uma boa hora para forçar Aspectos daqueles que acharem que não é problema dele a questão de Hugh: ***a Turma sempre ajuda quem precisa***, deixe isso claro. Procure fazer com que eles até mesmo planejem alguma forma de brincar no processo, como sugerindo coisas do tipo ver quem colhe mais maçãs em menos tempo, ou quem consegue subir na macieira mais alta e tirar a maçã mais alta que for possível.

Entretanto, no fim de semana, quando ***o céu está Limpo e o Sol Brilhante***, talvez algum deles tente se arrepender... Se for o caso, deixe que alguns deles façam pequenas cenas de ***“Preciso realmente ir?”*** para se acostumarem com a situação e com seus personagens.

Os personagens então chegam à Fazenda Hedginger, onde o Senhor Hedginger está pronto eles, com vários Chapéus e Luvas para que todos participem da colheita de Maçãs.

Aqui, trate a colheita como ações de *Criar Vantagem*, contra uma dificuldade *Razoável (+2)* e pergunte que tipo de Atitude eles usarão. Alguns exemplos de ações a serem usadas:

- Um *Atleta Ativo* pode muito bem subir em Árvores e colher as maçãs que estão mais difíceis de qualquer um alcançar;
- Um *Geninho Esperto* pode utilizar um bambu e um pedaço de pano para, mexendo levemente os galhos, fazer as maçãs caírem no pano;
- Um *Descolado Desenvolto* pode fazer o mesmo que o Atleta, mas de maneira mais espalhafatosa e, porque não dizer, perigosa;
- Um *Tímido* pode, usando a Abordagem *Divertida*, convencer o resto a fazer uma competição de quem colhe mais maçãs. Obviamente, o Travesso pode usar isso para pegar maçãs que estejam no chão e no ponto, “trapaceando” na brincadeira;

- Um *Certinho* pode usar a Abordagem *Fofa* ajudar os demais escolhendo as maçãs melhores para serem vendidas *in natura* e as que, apesar de não tão bonitas, ficarão ótimas como compota ou geleia!

De qualquer modo, cada Sucesso irá se aplicar a um Aspecto ***Colheita de Qualidade***. Marque todos os sucessos, mas não permita que eles o usem, ainda. Será importante na próxima cena, quando eles serão levados para a Feira de Fair Leaves...

Depois que todos comerem uma torta de maçã deliciosa com suco geladinho (EBA!!!) e tomarem um banho caprichado e se colocarem bem-arrumados (NÃO!!!)

Problemas

- Maçãs colhidas, mas será que a venda renderá?
- A Feira é sempre um momento crítico para fazendeiros

Cena 2 - A Feira de Fair Leaves

Ao chegar à Feira, descreva como um dos ***Grandes Momentos de Diversão*** para todos da Turma, pois tem ***coisas divertidas e interessantes para todos***, desde jogos para o Atleta (e o Travesso) e novos equipamentos e coisas interessantes da cidade para o Geninho, o Curioso e talvez o *Certinho* descobrirem.

Entretanto, antes mesmo que eles possam começar a se divertir, Richard McHog irá se aproximar deles enquanto estão ajudando a arrumar a barraca de maçãs do Senhor Hedginger. Ele cumprimentará os personagens na ajuda a colher as maçãs, mas qualquer um com um rolamento adequado contra dificuldade *Razoável (+1)* irá perceber que ele está, na verdade, sendo um mentiroso e, pior, jogando uma *Ameaça Velada*, deixando claro que ele quer realmente ***Prejudicar os Hedginger*** e que fará de tudo o que tiver para seu alcance e que não permita que ele seja pego com a boca na botija para isso.

A Venda das Maçãs

- **Objetivo dos PCs:** garantir que as maçãs estarão disponíveis e em boa qualidade para serem vendidas
- **Objetivo da Oposição:** dar sumiço nas maçãs ou as estragar de tal modo que elas não deem nenhum dinheiro
- **Forma de Resolução:** Desafio – várias coisas acontecerão ao mesmo tempo, e o resultado das ações poderá ajudar ou prejudicar os personagens
- **Aspectos em Cena:** *Implementos e maquinário agrícola; Chão que pode sujar as maçãs; “Essa geleia está horrível!”*
- **Vitória Completa:** Os personagens conseguirão quitar a *Hipoteca* dos Hedginger;
- **Vitória ou Derrota Parcial:** Os personagens garantirão que a Fazenda dos Hedginger não será tomada, mas, ainda assim, a *Hipoteca* permanece
- **Derrota Total:** Os personagens terão que garantir algum dinheiro em 24 horas, ou a *Hipoteca* será executada, e os *Hedginger* perderão a fazenda e terão que abandonar Fair Leaves!

Agora, pegue a ***Colheita de Qualidade*** e trate-a como uma Barra de Estresse: cada sucesso que os personagens tiver em um teste adicionará uma Invocação Gratuita à mesma (duas para sucesso com estilo), o mesmo valendo para o outro lado, para remover Invocações Gratuitas. Deixe que cada personagem tente ao menos uma vez fazer algo.

Algumas ações que podem acontecer, e exemplos de resolução:

- Um “grande cozinheiro da Cidade Grande” (na verdade um *Adulto* picareta da cidade, ***devidamente disfarçado***) irá tentar dizer que a receita de geleia de maçã do grupo está ruim.

Na realidade, ele trocou um dos potes por um pote de **alguma outra coisa, bem ruim**. Se os personagens não forem capazes de mostrar a trapaça, os Hedginger terão que baixar o preço da geleia (uma Invocação Gratuita a menos), caso contrário, irão pegar o trambiqueiro, que é procurado pela polícia da região;

- Os Valentões da cidade derrubarão algumas das maçãs em uma poça de lixo fedorento, ou qualquer coisa similar, deixando-as **feias e fedidas!** Os personagens terão que dar um jeito de as limpar, embora sejam muitas... Por sorte, um dos equipamentos agrícolas será um limpador de batatas que pode ser adaptado para limpar maçãs, se o Geninho for esperto o bastante e a Turma conseguir convencer os homens da cidade grande de sua necessidade (ou de como uma demonstração prática poderá resultar em mais maquinário vendido);
- Enquanto estão vendendo as maçãs, alguns dos garotos mal-intencionados da cidade irão roubar algumas das maçãs. Como uma alternativa, pode simplesmente ser alguns dos garotos mais pobres de Fair Leaves que estão com tanta fome que se decidiram a apelar para roubar, e que alguém teria dito que essas maçãs seriam as mais gostosas da cidade. Se falharem, os personagens perderão algumas maçãs que poderão fazer toda a diferença na venda final. Mas se forem bem-sucedidos, poderão conseguir pessoas para ajudá-los a vender as maçãs;
- Enquanto estão brincando e se divertindo na feira, um dos valentões locais, Kristoff Dobermann, resolve comprar briga com algum dos personagens, em especial um que normalmente não levaria desaforo nesse caso, como o Atleta ou o Descolado. Se os personagens resolverem brigar, eles irão fazer com que o senhor e a senhora Hedginger tenham que vir e apartar os personagens. Quando eles voltarem para a barraca, eles perceberão que tudo não passou de uma distração para que McHog e sua turma viesse e aprontassem uma bela arruaça na barraca de maçãs! Mas se forem bem-sucedidos, mesmo que a custo (marcando uma de suas Condições *cada*), eles irão se segurar e pegarão McHog com a boca na botija, e ele fingirá comprar um tanto de maçãs para que tudo fique incólume
- Um viajante de bem longe decide visitar a Feira a negócios, mas está perdido, procurando orientação: dê aos personagens, em especial que poderiam ter interesses para se envolverem com o mesmo como um Geninho ou um Curioso, chances de conversar bastante. Entretanto, justamente nesse momento, ele está praticamente sozinho na Barraca de Maçãs: o senhor e a senhora Hedginger foram fazer alguma outra coisa, como colocar a torta de maçã no concurso de tortas, ou tentar negociar os insumos para a próxima safra. Se o personagem deixar a barraca sozinha, corre o sério risco (bem provável) de pessoas roubarem as maçãs. Por outro lado, se ele for esperto o bastante, pode ser que consiga um bom amigo para o caso de problemas futuros.

De qualquer modo, faça um teste para cada um dos PCs, de modo que todos possam “se divertir”, escolhendo desafios apropriados, tanto na chance dos personagens serem enganados quanto na de eles resolver os problemas decorrentes. Pergunte antes de qualquer teste se eles vão se dividir em grupos, agora que sabem que McHog quer aprontar, e como vão se distribuir, lembrando que sempre tem que ter alguém para ajudar a vender as maçãs na barraca dos Hedginger.

Por fim, chegará a hora de pagar a *Hipoteca*, como uma ação de Superar, mas sem poder usar as Atitudes, contra uma dificuldade *Épica (+7)*. Os personagens poderão usar seus Pontos de Destino e as Invocações Gratuitas da **Colheita de Qualidade** para verificar se o dinheiro entrou, com seguintes resultados possíveis:

- **Falha por 3 ou menos:** O dinheiro mal cobriu os custos da produção, e a fazenda está indo para Execução. **Em 24 horas, os Hedginger não terão mais um lar!!!;**
- **Falha ou empate:** O dinheiro deu para manter a Hipoteca sem a mesma ser executada, mas eles ainda terão que lidar com o fato de que os **McHog tem a Fazenda na palma da mão;**
- **Sucesso (independente do nível):** Eles se deram bem o bastante para conseguir quitar a *Hipoteca*, e o senhor McHog, muito a contragosto, entrega a **Escritura da Fazenda Hedginger** ao senhor Hedginger. Se houver um **sucesso com estilo**, ofereça um Impulso **Tudo dando**

Certo! para que os personagens possam usar no resto da aventura (apenas uma vez, que fique claro);

Em caso de falha, o senhor Hedginger dirá que vão dar um jeito, **mas sem saber como resolver esse problemão**, enquanto a Turma fica pensando que pode ser um **Adeus a Hugh** se eles não puderem pensar em nada.

Em caso de sucesso, o senhor Hedginger oferecerá a todos mais suco e torta de maçã saborosa ou, ainda melhor (no caso de um *Sucesso Com Estilo*), bancará uma bela rodada de doces e guloseimas para todos.

Seja como for, a aventura ainda não acabou...

Na realidade, nem começou na prática!

Cena 3 - O Moinho McBaalian

Seja como for, as coisas começam a ficar interessantes agora.

Seja qual for o resultado da Feira, os personagens estarão juntos, ou comemorando a boa venda, ou pensando em como ajudar Hugh. Agora as coisas podem seguir da seguinte forma:

1. Se por um acaso eles não foram bem-sucedidos ao ajudar na *Hipoteca* do senhor Hedginger, o Geninho do grupo lembrará, ou alguém próximo mencionará, a Lenda do Moinho dos McBaalian;
2. Se eles tiverem sido bem-sucedidos, Richard McHog, despeitado, desafiará a Turma a um teste de coragem: entrar no moinho McBaalian e pegar a fiandeira que dizem que está no alto da Torre

De qualquer modo, a Turma lembrará sobre a Lenda dos McBaalian. Abaixo uma lista de coisas que se sabe sobre os McBaalian. Algumas coisas estão marcadas como *Verdadeiras* ou *Falsas*:

- Os McBaalian eram parte das Famílias Fundadoras de Fair Leaves
 - **Verdadeiro:** os McBaalian, junto com os McHog, O'Wool e Bieberaus estão na placa de Famílias Fundadoras que fica na Praça Central de Fair Leaves. Delas, a última que ainda permanece fixa em Fair Leaves são os McHog;
- Eles eram uma família de sovinas
 - **Verdadeiro:** os registros de histórias da cidade indica que os McBaalian eram sovinas, e muitos dizem que esse é o principal motivo de não ter um Mausoléu para os mesmos no Cemitério de Fair Leaves;
- Eles foram amaldiçoados pelo último escravo que teve a língua cortada após enterrar o último dos McBaalian
 - **Falso:** na realidade, os escravos nunca tiveram a língua cortada, mas foram mandados para longe de Fair Leaves, o bastante para que tais rumores surgissem;
- O Moinho é assombrado
 - **Falso:** na verdade, o Moinho é apenas um grande e assustador Moinho, mas nada de assombrado.
- A Alma do último dos McBaalian foi amaldiçoada e agora vive presa no Moinho
 - **Falso:** as várias versões da história, somadas às fofocas malfazejas de décadas e décadas e aos barulhos estranhos que podiam ser ouvidos no Moinho deram origem a essa parte da lenda;
- A Fiandeira é importante para achar o tesouro dos McBaalian
 - **Parcial:** existe uma grande importante na Fiandeira, mas não pelo que todo mundo diz
- Existe um velho louco que vive no Moinho
 - **Parcial:** na verdade, o "velho louco" é o último descendente vivo dos McBaalian, mas que vive em segredo e nunca é visto além do Moinho. Veja mais adiante

A verdade sobre o Moinho McBaalian

Essa parte é importante de ser entendida, narrador, pois o fato é que disso vai depender como a cena do Moinho será estruturada.

Os McBaalian eram tão sovinas que eles acabaram se destruindo em cada Herança, em uma batalha atrás da outra pelos recursos, até que no fim eles estavam brigando por migalhas. O último McBaalian enterrado no velho Moinho realmente foi enterrado com algumas moedas antigas e itens de arte que **valem algum dinheiro**.

Entretanto, ainda existe um McBaalian vivo, mas que não faz a menor questão desse dinheiro ou qualquer coisa similar.

Henry McBaalian é **O último dos McBaalian (definitivamente)** já que ele é **Um velho vagabundo que não tem ninguém no mundo** e que **Não liga nem um pouco para o antigo dinheiro dos McBaalian**. Ele **nunca é visto em Fair Leaves (por vontade própria)**, pois ele costuma fazer as poucas compras que precisa em Great Willows, e sempre viaja nos trens noturnos.

Henry jurou acabar com a “maldição” dos McBaalian, procurando garantir que o resto a antiga fortuna dos McBaalian seja obtido por alguém que o mereça.

Para isso, uma pista importante está na **Fiandeira da Senhora Gracie McBaalian**, que está no alto do Moinho. Dentro dela existe um velho mapa que indica, em que local da propriedade dos McBaalian está o corpo do seu último ancestral, além de funcionar como chave para o caixão onde está guardado o resto da “fortuna” deixada pelo velho McBaalian

Henry fará de tudo para garantir que **Apenas alguém que precise E mereça receba esse dinheiro**. Por um lado, colocará toda uma **série de peças e pequenos sustos** no Moinho. Por outro lado, no caso dos personagens acharem que tudo não passa de um teste de Coragem, ele aparecerá e revelar porque Richard McHog está tão interessado na fiandeira.

A propriedade McBaalian está a alguns dias de tornar-se **terra devoluta**, terra que voltará a ser da prefeitura de Fair Leaves. Todos sabem que o senhor McHog tem um objetivo de deter todas as terras ao redor de Fair Leaves como propriedade dele. Entretanto, como os McBaalian não possuem representante legal (ou assim se acreditava), o senhor McHog não podia comprar as terras dos mesmos. Então ele precisa que expire as escrituras antigas, tornando-as devolutas, quando ele a poderia comprar por um preço ainda mais baixo.

E Henry McBaalian sabe muito bem disso.

O prazo para que as terras dos McBaalian se tornem devolutas e vão a leilão será em 48 horas a contar do desafio de Richard (ou de quando o Geninho lembrar da lenda).

O dinheiro não é muito, mas pode quitar a Hipoteca dos Hedginger, e a venda dos itens históricos poderá servir para tirar os mesmos de um sufoco danado. E, além disso, como último McBaalian vivo, Henry pode exercer o direito de vender ou transferir em vida o terreno. E ele está disposto a ceder para alguém que precise e/ou mereça, como os Hedginger

Sabendo da verdade sobre os McBaalian, cabe a você, Narrador, propor desafios, criados pelo velho McBaalian, para testar a coragem, o mérito e, acima de tudo, o coração da Turma. E desse teste pode depender o destino dos Hedginger em Fair Leaves!

O Teste de Coragem no Moinho dos McBaalian

- **Objetivo dos PCs:** obter a Fiandeira da Senhora McBaalian (e com isso provar seus méritos diante de Henry McBaalian, sem saber)

- **Objetivo da Oposição:** tornar as coisas bem difíceis, de modo que eles não tenham tempo fácil e que sejam merecedores do que sobrou da fortuna dos McBaalian (ou fugir)
- **Forma de Resolução:** Desafio – uma série de passos até alcançar o alto do moinho e obter a fiandeira, passando por todo tipo de “coisas assustadoras”, como Fantasmas (na verdade espantalhos com lençóis velhos) e Barulhos e Luzes assustadoras.
- **Aspectos em Cena:** *Um Moinho deserto a séculos!; Barulhos e Luzes assustadoras; “Precisamos conseguir a fiandeira!”*
- **Vitória Completa:** Os personagens obterão a fiandeira e conseguirão convencer Henry McBaalian que merecem saber onde está as posses do velho McBaalian;
- **Derrota Total:** Os personagens correrão assustados para longe do moinho e, Derrotados, poderão ter que dizer adeus a Hugh. No mínimo, serão vistos como Covardes

Antes de começar a cena propriamente dita, pergunte se eles desejam voltar ao Carroção que é a “Sede Secreta” **da Turma**. Se o fizerem, permita que cada um deles role um teste *Razoável (+2)* para obter alguma coisa que eles considerem útil para entrar no moinho, como uma ação de *Criar Vantagem*.

Faça os desafios serem sucessivos e cada vez mais difíceis: comece por uma dificuldade *Regular (+1)* e aumente em +1 para cada sucesso. A cada falha, pergunte se eles desejam continuar. Qualquer coisa, Force Aspectos para que eles comecem a discutir se vale a pena continuar no processo. Se um personagem quiser um *Sucesso a Custo*, cada *Sucesso a Custo* implicará na marcação de uma Condição. Caso isso leve algum personagem a uma Derrota, a Turma toda será derrotada.

Entretanto, não demore demais: deixe que eles passem por vários desafios, mas que eles não percam muito tempo. Deixe que cada um deles tenha chance de fazer um teste apropriado cada um. Isso vai gerar uma dificuldade boa o bastante para estimular eles a usarem o que trouxeram do Carroção (imaginando que tenham trazido algo) e usar muito *Trabalho em Equipe*.

De qualquer modo, esperamos que eles cheguem ao alto e obtenham a fiandeira. Nesse momento, eles ouvirão barulhos de palmas (o que deve deixar eles apavorados) e uma voz dizendo:

“Parabéns! Parece que vocês realmente merecem encontrar o tesouro do velho McBaalian, meu antigo ancestral!”

Quem falou foi Henry McBaalian: descreva-o como um velho vagabundo ovelha, com um pelo meio sujo, mas não fedorento como seria de se esperar, e com um sorriso sincero. O olhar é duro, mas bondoso, indicando que ele de certa forma os testou.

Conte aos personagens sobre a verdade dos McBaalian e fale que Henry McBaalian pede a fiandeira. Qualquer teste que procure descobrir se ele tem a intenção de roubar a fiandeira e com ela o tesouro provará que ele não deseja o dinheiro mais que um esquimó poderia querer uma geladeira.

Na realidade, ele quer algo que está na Fiandeira: um relicário com a foto de sua avó, a Senhora Gracie McBaalian. Depois ele conduzirá os personagens a um local onde está a última cruz no terreno dos McBaalian, do velho McBaalian.

Lá, depois de escavar, encontrarão dois caixões:

“Meu ancestral jogou o corpo de minha avó no rio, e enterrou ao lado dele seu verdadeiro amor. Que ele queime no inferno por isso!”

O segundo caixão tem que ser aberto usando a fiandeira como chave: ao girar, os personagens encontrarão algumas moedas espanholas, candelabros e outros itens que, ainda que meio antigos, valem algum dinheiro, suficiente para que os problemas financeiros dos Hedginger sejam resolvidos e que cada um da Turma pegue um pequeno *Memento* dessa

aventura, como uma moeda espanhola, ou um antigo rosário de prata. Por fim, conforme o sol vai subindo, e o senhor Hedginger chegue, apavorado, nervoso e aliviado pela traquinagem da Turma de ir até o Moinho, Henry dirá, segurando o relicário.

"Tenho tudo o que queria daquele velho sovina! Não preciso dessa propriedade ou qualquer coisa dos McBaalian, um nome quer vai morrer comigo!

Não se sintam tristes com isso, porém: eu tenho tudo o que preciso, e a 'maldição' da avareza do meu avô será quebrada se vocês aceitarem um último presente e pedido de um velho que logo estará indo para o Alto, se for do desejo do Senhor.

Senhor, esses garotos (e garotas, que fique claro) foram muito corajosos em entrarem no Moinho e tiveram piedade de um velho em busca de redenção. Como último dos McBaalian, eu posso ceder a vocês essa propriedade se desejarem. Creio que farão um bom uso e darão a ela um melhor destino que meu avô deu!"

Claro que o senhor Hedginger dirá que sim sem pensar meia vez: com isso não terão mais problemas financeiros, pois poderão plantar coisas diferentes e reativar o Moinho para que os produtores da região possam produzir farinha mais barato do que mandando para cidades além de Great Willows.

Epílogo

Depois de voltarem para Fair Leaves, o senhor Henry McBaalian apresentará no cartório, diante do Tabelião Duncce, os documentos comprovando ser ele o último dos McBaalian, e redigirá, de próprio punho, um Testamento em Vida dando aos Hedginger a propriedade McBaalian, para espanto dos McHog, que chegarão pouco depois.

E os personagens terão agora motivo de vez para comemorar, comendo os doces deliciosos da senhora Heckett

E quem sabe, preparando as próximas aventuras da Turma em Fair Leaves...

... já que dizem que bandidos enterraram um antigo tesouro em moedas espanholas no fundo da caverna do Urso malhado!

Se isso é verdade ou não... Será algo a se descobrir no próximo episódio em Fair Leaves.

Essa aventura deve ser tratada como um Marco Menor, mais um para casa situação a seguir:

- Ajudaram aos Hedginger a quitar a hipoteca na Feira
- Foram gentis com o velho McBaalian
- Aceitaram Sucessos a Custo para serem bem-sucedidos, em especial se confrontados por Kristoff e durante o Teste de Coragem no Moinho;

Ganchos para próximas aventuras:

- O senhor McBaalian usava o moinho como parada como vagabundo, mas alguns encontraram esse ponto também, e não são tão bonzinhos quanto o senhor McBaalian;
- As primeiras colheitas na antiga propriedade McBaalian não são das melhores: alguma maldição real por terem violado, ao menos em parte, o túmulo do velho McBaalian, ou existe alguma outra explicação;
- Richard não se conforma de ter perdido para a turma e diz que "está preparando algo grande". Quais problemas Richard provocará?

NPCs

Kristoff Dobermann

- *O Pior Valentão da Escola; Tanto músculo e tão pouco cérebro; Máquina de Demolição*

- **Mestre (+4) em:** Intimidar os outros;
- **Perito (+2) em:** Lutar, bancar o durão, corajoso quando em vantagem;
- **Ruim (-2) em:** Ser esperto;
- **Incapaz (-4) em:** Coragem quando em menor número;

Garotos Ladrões

- **COM FOME!!!**
 - **Perito (+2) em:** Roubar coisas;
 - **Ruim (-2) em:** Coragem;