



Muitas vezes os Testes de Furtividade precisam envolver mais do que apenas um ou mais simples testes resistidos contra a Percepção de suas vítimas. Pensando nisso, esse sistema oferece toda uma mecânica de regras chamada Infiltração.

Simplificando, para emular da melhor forma possível os jogos de furtividade (como *Assassin's Creed*, *Thief*, *Mark of the Ninja*, entre tantos outros jogos eletrônicos) o narrador deve dividir o desafio em cinco fases: Planejamento, Entrada, Obstáculos, Objetivo e Fuga, mesmo que nem todas precisem ser usadas a cada situação.

Planejamento: Muitos lugares a serem infiltrados são bem guardados e precisam que os heróis juntem informações, equipamentos e o que mais for necessário para juntos chegarem a um acordo sobre a melhor forma de entrar e sair sem colocar suas vidas em risco além do necessário. Esta fase é ideal para que o narrador alinhe com os jogadores o que seus personagens deverão superar para alcançar seus objetivos. Quanto mais o narrador preparar materiais interessantes para o desafio, mais os jogadores poderão se envolver com o desafio.

Entrada: Um dos maiores perigos na infiltração é a entrada no território hostil, pois se o lugar for minimamente vigiado, os olhos dos guardas estarão mais voltados para fora, em busca de ameaças externas, do que para dentro, onde acreditam estar seguros. O narrador deve apresentar um dilema a ser superado pelos jogadores, seja pela interpretação ou pelo êxito em algum teste de acordo com a situação.

Obstáculos: Uma vez dentro do território hostil, o narrador deve descrever uma ou mais cenas que os jogadores devem superar por meio da interpretação, combate, ou a partir de Testes de Infiltração. Desta fase e nas próximas, infiltradores sem disfarces apropriados permitirão que os locais chamem por socorro se os virem, chamando todos os oponentes no raio de alcance do pedido. Quanto maiores os preparativos do narrador (com ou sem o uso da fase Planejamento), maiores serão suas chances de apresentar perigos interessantes que os jogadores terão prazer de enfrentar quando souberem que o mestre fez o seu dever de casa.

Objetivo: Pode ser um item a ser roubado, prisioneiros a serem libertados, um alvo a ser eliminado, informações valiosas a serem obtidas, entre outras possibilidades, além

do próprio objetivo poder ser um obstáculo a ser superado. Portanto, nessa fase o narrador deve explicar um pouco mais sobre o território infiltrado. Na maioria das vezes é aqui que acontece o clímax desse desafio.

Fuga: Para cada infiltração pode haver diferentes formas de escapar, seja pelo mesmo caminho tomado para chegar até ali ou por outras opções. Mais uma vez, o narrador deve se antecipar e planejar como os infiltradores podem escapar: simples e breve, com um único teste de Infiltração (*como na fase Entrada*) ou complexo e cheio de perigos a serem superados (*como na fase Obstáculos*).

Aqui a maior lição é uma só: se o narrador deseja apresentar um cena de infiltração que prenda a atenção dos jogadores, serão necessários preparativos que ofereçam um leque de opções que ajudem a narrativa com maior riqueza de descrições e detalhes, do contrário fatalmente acontecerá uma sucessão de testes entediantes.

Testes de Furtividade

A partir da Mecânica Básica em Crônicas, sabemos que a maior parte dos testes é composto pelo rolamento de uma quantidade de dados de seis faces igual ao valor Atributo + Especialização + Modificador.

Níveis de Rolamento (Atributo + Especialização): Novato/1, Experiente/2, Veterano/3, Elite/4, Mestre/5 e Lendário/6.

Níveis de Dificuldade: Muito Fácil/+2D, Fácil/+1D, Simples/0, Difícil/-1S, Muito Difícil/-2S, Radical/-3S, Insano/-4S e Absurdo/-5S. Este modificador final deve ser obtido da aplicação de todos os modificadores que influenciam o mesmo rolamento.

Níveis de Êxito: Fracasso/0, Simples/1S, Completo/2S, Excepcional/3S, Fenomenal/4S, Inacreditável/5+S.

Furtividade: A arte de passar, acompanhar ou manter-se despercebido. *Modificadores: distrações, obstáculos próximos, visibilidade e a quantidade de pessoas que se está evitando. (ver Modificadores).*

Especializações

Camuflagem: Utilizar objetos ou acidentes na localidade para ocultar praticamente qualquer coisa.

Esconder: Desaparecer da vista dos outros aproveitando os obstáculos à sua volta. *Oposição: Observar e Ouvir (Percepção).*

Esgueirar: Mover em silêncio e sem chamar a atenção dos desavisados. *Oposição: Ouvir (Percepção).*

Seguir: Acompanhar algo ou alguém num determinado percurso sem ser notado, desaparecendo de vista quando preciso. *Oposição: Atenção (Percepção).*

Você já sabe como montar um personagem? Seguindo simples Nove Passos e utilizando a Ficha de Personagem já é possível criar o seu herói a partir de uma Ficha de Crônica.

Se quiser conhecer mais o sistema sugerimos baixar o [Guia Introdutório](#) e o [Guias e Fichas](#). Só com estes links já é possível jogar, mas se quiser conhecer mais você pode [comprar o livro do Crônicas no site da New Order](#). Caso tenha qualquer dúvida, pode nos mandar por aqui que nós respondemos.