



A dissimulação pode ser um caminho que fornece mais possibilidades que a simples argumentação, mas será necessário que a sua farsa jamais seja desmascarada. Interpretar um blefe como se fosse o personagem é frequentemente melhor do que só rolar os dados, mas como no RPG jogadores fracos podem interpretar personagens fortes, jogadores tímidos também têm o direito de interpretar heróis eloquentes. Aqui vale uma dica: talvez possa ser melhor rolar e depois interpretar em cima do resultado do que o contrário, para evitar a sensação de estranhamento quando há um discurso impressionante e um rolamento péssimo, ou uma fala simples demais com um rolamento sensacional. A partir do rolamento o narrador deve descrever as consequências.

Os jogadores que insistem que basta “convencer na interpretação” invariavelmente são experientes e/ou articulados, e nesse tipo de situação sempre estarão em vantagem. Mas e quando for preciso interpretar um personagem que não é eloquente? É claro que o jogador pode interpretar essa limitação, mas é justamente para evitar resultados tendenciosos que os dados devem fazer a diferença.

### **Diferenças entre Blefe e Lábria**

Por não ter compromisso com a verdade, os testes de Blefe possuem um leque muito maior de usos que os testes de Lábria, mas possuem a desvantagem de poderem ser desmascarados em testes resistidos, geralmente contra a Percepção do alvo (*veja em Especializações abaixo*). Sempre que num teste de Lábria o jogador contar uma mentira, o narrador pode eventualmente solicitar um teste de Enganação (*Blefe*) contra a Empatia (*Percepção*) do alvo caso o narrador entenda necessário.

### **Modificadores para Testes Sociais**

Nos momentos em que testes sociais devem ser resolvidos com rapidez, o desafio Negociação pode ser simplificado com apenas um teste resistido de Lábria ou Enganação. Para aplicar da melhor forma possível os modificadores para este teste, o narrador deve prestar atenção em três aspectos.

**Confiança:** A moral do personagem num teste social pode influenciar bastante. Se estiver inseguro, abalado ou de qualquer outra forma acovardado, o narrador deve

considerar uma penalidade. Por outro lado, se tiver acabado de obter uma grande vitória ou na celebração de uma difícil superação, o teste pode ter a dificuldade diminuída e assim talvez até ganhar um ou dois dados no rolamento. Da mesma forma pode ser feito em relação ao alvo do Blefe.

**Lugar:** Existem espaços onde não é apropriado fazer certas afirmações e/ou solicitações. Tentar contar uma mentira na frente de uma multidão pode ser mais complicado que parece, assim como seduzir um padre dentro da igreja ou enrolar num encontro de bardos sobre a forma “certa” de cantar.

**Oportunidade:** Assim como o Lugar pode oferecer penalidades, existem momentos oportunos em que um personagem pode encarar uma penalidade menor ou até ganhar um ou dois dados, por exemplo, depois de conquistar a confiança do alvo com algum gesto significativo.

### Testes de Enganação

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.

**Blefe:** Capacidade de agir dissimuladamente para alcançar seus objetivos.

*Modificadores: Confiança, lugar e momento apropriados.*

### Especializações

**Enganação:** Fazer os outros acreditarem nas mentiras com suas palavras, gestos e, principalmente, o olhar. *Oposição: Empatia (Percepção)*

**Charme:** Seduzir ou inspirar a atenção e simpatia de outros. *Oposição: Raciocínio (Inteligência)*

**Confundir:** Criar distrações ou nublar o pensamento alheio. *Oposição: Atenção (Percepção)*

**Disfarce:** Fingir que é outro indivíduo para se misturar com os locais ou obter os benefícios de uma certa ocupação. *Oposição: Observar (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 Introductório 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.