

# **PROJETO SAN JOSÉ**



**UMA AVENTURA DO RPG  
TRABALHO NOS EXTREMOS**

**LIVRO SUPLEMENTAR**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

M491t Mendes, Luiz Fabrício de Oliveira, 1988 -  
Projeto San José: uma aventura do RPG trabalho nos extremos:  
livro suplementar [livro eletrônico] / Luiz Fabrício de Oliveira  
Mendes. 1.ed. Poços de Caldas: Instituto Federal Sul de Minas  
Gerais, 2020.  
119 p. : il. ; 30 cm. + livro básico.

1. Educação profissional e tecnológica. 2. História. 3. Ensino  
técnico. 4. Ciências humanas. 5. Role-playing game I. Mendes, Luiz  
Fabrício de Oliveira. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e  
Tecnologia do Sul de Minas, Campus Poços de Caldas. III. Título.

CDD: 378.013

---

Biblioteca do IFSULDEMINAS, Campus Poços de Caldas  
Judite Fernandes Moreira -CRB 6/3241

Suplemento ao produto educacional na forma de RPG (Role-Playing Game) “**Trabalho nos Extremos**” desenvolvido por **Luiz Fabrício de Oliveira Mendes**, mestrando do Programa de Mestrado Profissional – ProfEPT  
**IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas**  
2020

**Versão 1.0**

**Orientadora**

Lorena Temponi Boechat

**Co-Orientadora**

Lerice de Castro Garzoni

O sistema D20 e o RPG Dungeons & Dragons (D&D) pertencem à Wizards of the Coast®.

Este material é licenciado pela **Open Game License (OGL)** e só pode ser distribuído ou alterado seguindo suas determinações.

Neste material, os nomes e descrições de personagens, cenários, mapas e desenvolvimento de enredo compõem a **Identidade do Produto**.

Todo o restante do conteúdo (excetuando a Identidade do Produto) é considerado **Open Game**.

**Imagens de licença aberta utilizadas dos sites**

Creative Commons

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)

Pexels

Pixabay

Unsplash

Wikimedia Commons

Your Free Templates

**Beta testers**

Adriana Primão

Amanda Primão

Camila Mendes

Jônatas Carvalho

Leandro Cesar Rosa

Marcus Vinicius Moreno

Paulo Henrique Vianna

Re Maris

Wesley Henrique

**Agradecimentos especiais**

Ana Carolina Silva

Carlos Alberto Nogueira Junior

Érika Batista

Fabio Rodrigues Vieira

Flávio Henrique Calheiros Casimiro

João Marciano Neto

Pedro Coutinho Brüderlichkeit

Wesley Oliveira

**Esta aventura de RPG é uma obra de ficção. Quaisquer semelhanças com locais, personalidades ou acontecimentos reais são mera coincidência.**

## **OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

# ÍNDICE

APRESENTAÇÃO .....	9
<b>1. SAN JOSÉ OBRERO .....</b>	<b>10</b>
1.1. DADOS GERAIS.....	10
1.2. GEOGRAFIA E DADOS ECONÔMICOS .....	10
1.3. HISTÓRIA.....	11
1.3.1. Primeiro povoamento e colonização .....	11
1.3.2. Independência.....	12
1.3.3. Consolidação nacional .....	13
1.3.4. Séc. XX.....	15
1.3.5. Tempos atuais .....	17
1.4. O PROJETO SAN JOSÉ .....	18
1.5. GRUPOS DE INTERESSE .....	20
1.5.1. Forças Armadas da República de San José Obrero.....	20
1.5.2. Exército Hortista de Libertação Popular (EHLP).....	21
1.5.3. Família Bonny.....	22
1.5.4. Estados Unidos da América (EUA).....	23
1.5.5. União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).....	24
<b>2. SUGESTÕES DE OPERÁRIOS .....</b>	<b>26</b>
2.1. OPERÁRIOS ESTADUNIDENSES.....	27
A) Deborah (Debbie) Hudson.....	27
B) James (Jimmy) Wilson.....	29
C) Juan Pablo Hernandez .....	31
D) Karen Mitchell .....	33
E) Michael (Mike) Johnson .....	35
F) Nancy Phillips.....	38
2.2. OPERÁRIOS SOVIÉTICOS.....	41
A) Anatoly (Tolya) Zoshchenko .....	41
B) Boris (Boba) Ivanovich Zhigunev .....	43
C) Katerina (Katya) Olegovna Dimitrova .....	46
D) Mir Nikitaevna Nikolayeva.....	48
E) Sofiya Grigorievna Yuraskaya .....	50
F) Viktor Borisovich Jaspárov.....	52
<b>3. A AVENTURA: PASSO A PASSO .....</b>	<b>54</b>
3.1. A CHEGADA: CIUDAD RODRIGUEZ.....	54
3.2. O CENTRO DE PESQUISAS AEROESPACIAIS .....	62
3.3. O INÍCIO DA ROTINA DE TRABALHO .....	70
3.4. OS ATENTADOS .....	72
3.5. TRABALHO ESTRANHO .....	73
3.6. DESCONFIANÇA MÚTUA.....	73
3.7. BATIDAS MISTERIOSAS.....	74
3.8. PERGUNTE A IRENE .....	74
3.9. A TRAMA DE NANCY PHILLIPS .....	76

3.10. MISTÉRIOS DO SEGUNDO ANDAR.....	77
3.11. INFILTRAÇÃO ALTERNATIVA.....	80
3.12. GANHANDO ACESSO AO TERCEIRO ANDAR.....	80
3.13. A VERDADE.....	82
3.14. MISSÃO OPCIONAL: LIBERTAR O DOUTOR ARKOV.....	85
3.15. O FAROL.....	88
3.16. DESTRUINDO DEDALUS.....	90
3.17. O CENTRO DE COMANDO.....	93
3.18. DESTRUINDO ICARUS... E MÁSCARAS.....	97
3.19. ICARUS É ATIVADA.....	105
3.20. A RESOLUÇÃO DA TRAMA DE NANCY PHILLIPS.....	107
3.21. O PIOR DOS CENÁRIOS: A CARGA ATÔMICA DA OGIVA É DETONADA.....	108
3.22. ESCAPANDO DA DETONAÇÃO DA BOMBA.....	111
3.23. POTENCIAIS CURSOS DE AÇÃO E CONFLITOS.....	111
3.24. EPÍLOGO.....	113
3.25. INFORMAÇÕES ADICIONAIS.....	118
3.25.1. <i>Barreira linguística</i> .....	118
3.25.2. <i>Sugestões de trilha sonora</i> .....	118
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>120</b>

# Apresentação

Olá. Caso “Projeto San José” tenha caído por acaso em suas mãos, saiba que este fascículo se trata de **suplemento ao livro principal de regras do sistema de RPG Trabalho nos Extremos**. Enquanto o livro de regras traz todas as informações sobre contexto e mecânicas de jogo, ensinando seu funcionamento (e, por isso, devendo **ser lido primeiro**), aqui você encontrará a descrição de uma aventura utilizando esse sistema de RPG, com cenário, enredo e personagens prontos à utilização de mestre e jogadores. Assim como as regras em si, este material **encontra-se aberto à modificação**, o “esqueleto” da aventura podendo ser alterado para se adequar a outras propostas, novos personagens serem introduzidos e, principalmente, **servir de base a aventuras inteiramente inéditas** que um mestre queira elaborar a seus jogadores, tendo neste livro as bases de como construí-la.

Assim, o conteúdo aqui tratado consistirá principalmente de **textos, fichas de jogo e mapas** estruturando o passo a passo de uma aventura, além de algumas **regras complementares** mais específicas do cenário em que ela se passará. Embora este guia também contenha informações gerais que os jogadores podem possuir previamente à aventura, muitas delas consistirão **spoilers** do desenrolar da trama (*principalmente aquelas contidas na seção “A aventura: passo a passo”*), por isso recomendando-se que seja utilizado de preferência pelo **mestre**, o qual filtrará aquilo que os jogadores sabem ou não ao início da aventura – conhecer as reviravoltas da história podendo influenciar negativamente as ações de seus personagens.

Sem mais delongas, vamos descobrir a exótica ilha caribenha de San José Obrero: que suas ensolaradas praias e conspirações da Guerra Fria proporcionem muito aprendizado e emoções!

Luiz Fabrício de Oliveira Mendes, autor, professor e pesquisador.

IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas, agosto de 2019.

# 1. San José Obrero<sup>1</sup>

<sup>1</sup>País fictício criado para o RPG Trabalho nos Extremos

## 1.1. Dados gerais

Nome oficial: República de San José Obrero

Coordenadas: 14° 49' 96" Norte, 65° 78' 55" Oeste

Área total: 3264,7 km<sup>2</sup>

Capital: Ciudad Rodriguez

População total: 253.560 habitantes

Densidade demográfica: 65 hab/km<sup>2</sup>

Composição étnica: Brancos (43,1% da população), Afro-caribenhos (41,7% da população), Indígenas caraíbas (12,5%), Outros (2,7%)

Língua oficial: Espanhol (97,2% da população)

Outras línguas: Inglês (43,5% da população), Francês (11,7% da população), Dialeto Caraíbas (1,5% da população)

PIB: US\$3,607,451 (1978, em dólares atuais)

PIB per capita: US\$4,201 (1978, em dólares atuais)

Religião predominante: Católica romana (98,2% da população)

Governante: Gen. Martín Moreno López (militar, sem partido político)

Moeda oficial: Peso obrero



Editado de Your-Free-Templates

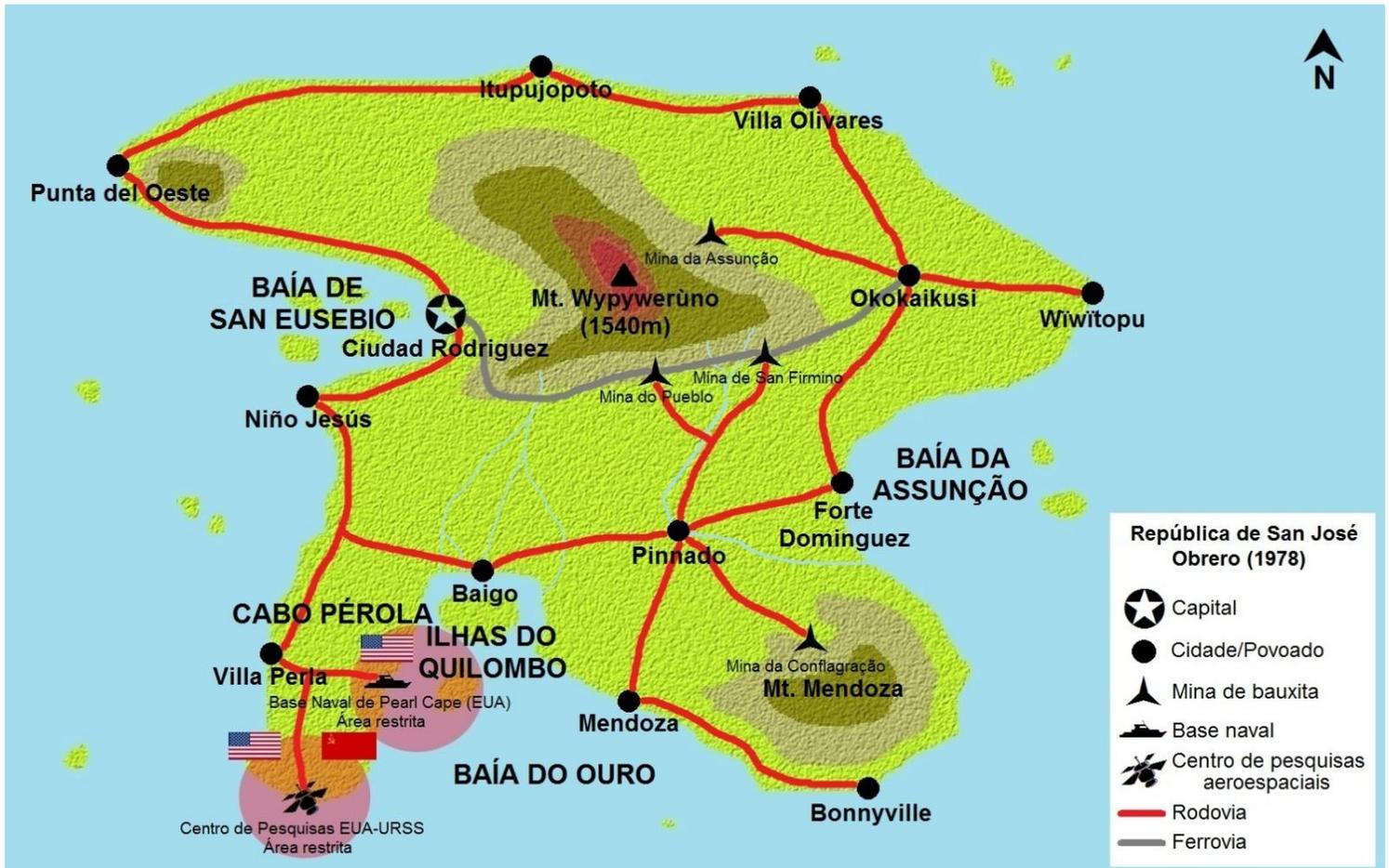
Localização de San José Obrero no mar do Caribe, junto ao vizinho Corto Maltês

## 1.2. Geografia e dados econômicos

Localizada a sudeste do Caribe, sendo a maior ilha em extensão numa área de vasto mar aberto, **San José Obrero** situa-se a uma distância equidistante cerca de 6 mil quilômetros do nordeste de Aruba, oeste de Martinica e sul de Porto Rico. Típica ilha tropical, tem quase a totalidade de sua extensão coberta por **mata densa**, e como ponto culminante o **monte Wypywerùno** (“Montanha das Cinzas”, em caraíba), **vulcão** de 1540m de altitude considerado adormecido (tendo sua última

erupção ocorrido em 1843). A atividade vulcânica proporcionou o **solo basáltico** predominante em sua composição, possibilitando diversas culturas tropicais que, com o tempo, foram exploradas via **sistema de plantation** – e ainda mantêm a economia com um perfil **agroexportador**. O subsolo, por sua vez, é rico em **bauxita**, tornando a nação grande exportadora de **alumínio**. A alta temperatura de suas águas e elevado nível de pluviosidade

marcam a ilha como **área de ocorrência de tornados**, como o **San Firmino** e o **Santa Helena**, que causaram graves danos ao país, respectivamente, em 1897 e 1923. A maior parte da população de San José está **concentrada junto à costa**, principalmente na capital Ciudad Rodriguez e em cidades ou povoados menores que sobrevivem graças à pesca e ao comércio de pérolas: este, uma das poucas atividades permanecendo fora do controle de multinacionais estrangeiras. O **interior é esparsamente povoado**, seus habitantes distribuídos entre **latifúndios de café, tabaco e cana-de-açúcar** ou **polos de mineração**.



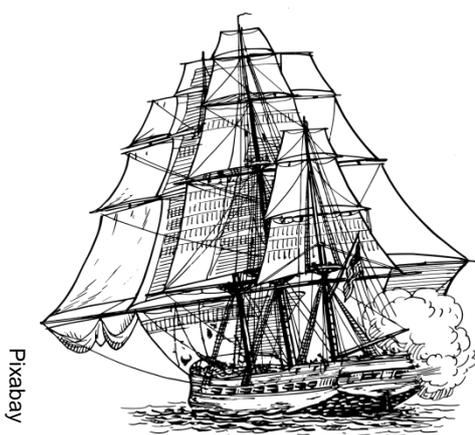
Mapa da República de San José Obrero em 1978

## 1.3. História

### 1.3.1. Primeiro povoamento e colonização

Por volta do séc. XIII d.C., os **índios caraíbas** migraram do norte da América do Sul ao Caribe, tomando diversas ilhas da região dos índios taínos. San José Obrero foi uma delas, à qual os conquistadores denominaram **Arekupàwu** (“Ilha da Raiva” ou “Ilha da Guerra”), provavelmente devido à árdua resistência imposta por seus moradores. No início do séc. XIV, uma cultura caraíba própria já estava plenamente estabelecida no local, com maiores vínculos às suas origens sul-americanas do que àquela estabelecida nas Pequenas Antilhas, em grande parte devido ao isolamento geográfico de “Arekupàwu” em comparação às demais ilhas.

Em 14 de agosto de 1498, os primeiros europeus chegaram à ilha durante a **3ª expedição de Cristóvão Colombo** à América. Os espanhóis, que já haviam chegado a Trinidad e pisado à costa continental da América do Sul junto ao rio Orinoco (onde hoje é a Venezuela), encontraram Arekupàwu ao prosseguirem na direção noroeste rumo à ilha de Hispaniola (atuais Haiti e República Dominicana). Efetuaram contato inicialmente pacífico com os indígenas, trocando parte da carga dos navios por pérolas já extraídas à época. Colombo, porém, passava por problemas de saúde, o que fez a esquadra zarpar rapidamente – antes rebatizando a ilha como “**San Eusebio**”, nome do santo comemorado ao dia da chegada.



Apesar da visita de corsários franceses e ingleses nos anos seguintes, os caríbas da ilha não voltaram a ser importunados até o final do séc. XVI, quando o lugar tornou-se **ponto estratégico** em apoio à **rota do ouro espanhol** partindo de Portobelo (atual Panamá) rumo a Cuba. Tanto para instalar um entreposto marítimo definitivo em San Eusebio quanto evitar sua perda a outras potências europeias, **a Espanha invadiu-a e sistematicamente exterminou os índios caríbas** entre 1587 e 1602, sob comando do nobre espanhol **Afonso Rodriguez de Olivares (1539-1615)**. Colaborou à mortandade uma **epidemia de sarampo** trazida pelos

estrangeiros. Os poucos nativos sobreviventes acabaram compondo uma minoria mestiça ao se unirem aos espanhóis, a partir de então tornando-se um dos grupos mais social e economicamente miseráveis da população.

Para abrigar os navios de guerra destinados a escoltar os comboios de galeões carregados de ouro, Afonso Rodriguez fundou em 1609, junto à enseada a oeste da ilha, o **Forte de Santa Cruz del Mar Azul**, que em meados do séc. XVII já era chamado de “Forte Rodriguez” e, atraindo colonos e a construção de casas, mais tarde tornou-se **Ciudad Rodriguez**. Além do amparo militar, San Eusebio passou a fornecer pérolas e frutas tropicais, cultivadas em *haciendas* interioranas, à Coroa Espanhola. Tal qual outras ilhas do Caribe, utilizou **mão de obra escrava africana**, passando a compor a rota do **tráfico negreiro** antilhano.

Durante a **Guerra de Sucessão Espanhola (1701-1714)**, a ilha foi alvo de diversos ataques ingleses, justamente por sua posição crucial aos reforços espanhóis. O corsário **Phillip Crusoé** (neto do famoso naufrago Robinson Crusoé) invadiu e ocupou San Eusebio por meses, incendiando Ciudad Rodriguez. Ao término do conflito, piratas continuaram saqueando a ilha e suas cercanias, gerando o mito local sobre **Anne Bonny** ter encontrado ali seu refúgio final após escapar da pena de morte na Jamaica, dando origem à até hoje existente **família Bonny** – descendentes ruivos de ingleses e falantes de sua língua que logo se tornaram parte da elite e assumiram controverso papel no restante da história do país.



A pirata Anne Bonny

### 1.3.2. Independência

As ideias do Iluminismo demoraram a frutificar em San Eusebio, principalmente devido à ilha não ser economicamente vital à Espanha e assim gozar de menor controle fiscal e comercial que as demais colônias, colocando a elite em posição confortável. Com o estourar

da **Revolução Haitiana** em 1791, os princípios de liberdade e igualdade foram apropriados primeiro pelos **escravos** de San Eusebio, querendo encerrar sua submissão assim como na outra colônia caribenha. Em 1797, uma grande rebelião de africanos escravizados teve início sob a liderança do guerreiro conhecido apenas como **Baigo**, acuando os colonizadores brancos e só sendo derrotada após maciço envio de tropas da Espanha. Baigo foi esquartejado na praça central de Ciudad Rodriguez, e muitos dos participantes da revolta deportados à África.

Colonizadores e elite local viram-se com medo de novas sublevações, o que ocasionou tanto uma maior presença de soldados em San Eusebio, quanto o **aumento da burocracia espanhola** no governo da ilha. Os produtores locais de início aceitaram a mudança, vendo-a como necessária a manter os escravos obedientes, mas ela logo se refletiu em **maior controle econômico** às suas atividades. Formados em sua maioria por *criollos* (filhos brancos de espanhóis nascidos na colônia), os membros da elite passaram a defender o Liberalismo para **diminuição da intervenção da metrópole** – o que se tornou **corrente pela independência** após Napoleão Bonaparte invadir a Espanha em 1807 e, tirando a monarquia Bourbon do poder, favorecer a luta das colônias por autonomia.



Monumento a Juan Gonzalez de Mendoza em Ciudad Rodriguez

Nos anos seguintes, os apoiadores do rompimento com a Espanha dividiram-se em dois grupos: a **linha liberal**, liderada por **Juan Gonzalez de Mendoza (1762-1835)**, favorável à independência seguida da **abolição da escravidão** (com o apoio de **Jonathan Bonny**, 2º latifundiário mais poderoso da ilha), e a **linha conservadora**, chefiada por **Raul Dominguez (1751-1820)**, o 1º na lista dos latifundiários, que desejava **manter a escravidão** após a independência política. Com a volta dos Bourbons ao poder, a Espanha enviou sucessivas expedições para eliminar o movimento, resultando na **Guerra de Independência Eusebiana (1815-1824)**. Com a

vitória de Gonzalez de Mendoza à frente dos rebeldes na **Batalha do Cabo Pérola (3 de novembro de 1824 – a partir de então data oficial da independência)**, a ilha libertou-se da Espanha com a subida da linha liberal ao poder. Tornada **república**, San Eusebio teve Gonzalez de Mendoza como 1º presidente. Em 15 de janeiro de 1825, **a escravidão foi abolida**.

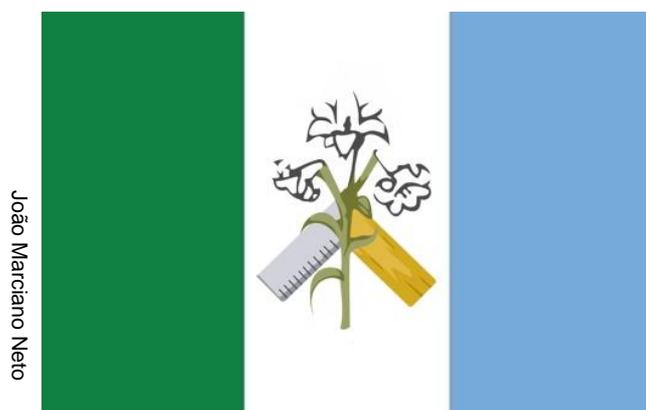
### 1.3.3. Consolidação nacional

A Espanha recusou-se inicialmente a reconhecer a independência de San Eusebio, orquestrando **embargo econômico** ao qual aderiram algumas nações europeias, e que **sofreu oposição dos Estados Unidos da América (EUA)**. Os Bourbons só mudariam sua posição caso recebessem vultosa indenização pela perda da colônia, impossível de ser paga devido à destruição causada nela pela guerra, diminuindo severamente seus recursos. Os EUA ofereceram-se a pagar a quantia por San Eusebio, exigindo em troca **vantagens econômicas** na nação recém-independente.

Numa manobra polêmica, Jonathan Bonny usou sua posição proeminente na Assembleia Constituinte para criar o que depois foi chamado de **States Leasing**: baixou a valores mínimos as barreiras alfandegárias para produtos estadunidenses e cedeu o controle direto de várias *plantations* da ilha a fazendeiros sulistas desse país. A justificativa foi que o apoio estadunidense era vital à recém-nascida república, e este só seria adquirido através de concessões consideráveis aos estrangeiros, receosos em apoiar um país que abolira a escravidão quando ainda a praticavam em seu território. A indenização à Espanha foi assim assumida pelos EUA, à custa da submissão econômica de San Eusebio e a manutenção de uma **grave situação de pobreza** pelas décadas seguintes.

Os liberais predominaram no governo de San Eusebio até 1845, quando ocorreu a **Virada Conservadora**. Devido às mazelas do país, diminuindo até mesmo os lucros dos exportadores de tabaco e café devido à predominância estadunidense na agricultura, e ao trauma da **erupção do monte Wypywerùno em 1843**, que deixou dez mil mortos e foi vista como “castigo divino”, os conservadores chegaram ao poder pelas eleições censitárias, o padre **Estebán Hurtado (1791-1879)** assumindo a presidência.

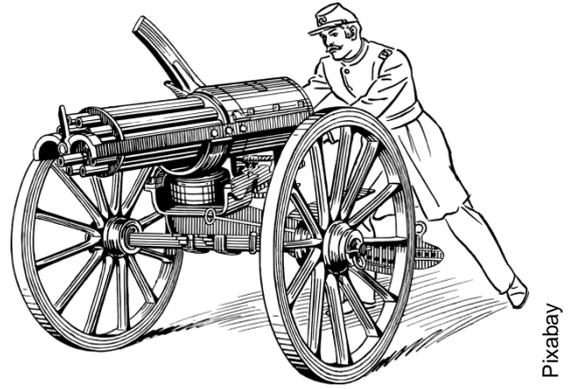
Congregando a vasta maioria católica do país como base de apoio ao seu governo, Hurtado possuía discurso quase teocrático, sendo contrário a ideias caras aos liberais como o Estado laico. Ficou conhecido por, antecipando em décadas papas como Pio IX ou Leão XIII, **banir a maçonaria** de San Eusebio. Acreditando na “vocação sagrada” do país, alterou a Constituição para **mudar seu nome a “San José Obrero”** em 1847, tornando 19 de março (comemoração ao santo) data nacional. A nova denominação fazia alusão à “obra” que Deus encarregara a população da ilha a realizar no Caribe, e se manteve até os dias atuais – passando pelos três mandatos consecutivos de Hurtado. Estes foram possíveis graças à **reaproximação do presidente com as nações europeias**, incluindo a Espanha; garantindo as exportações dos produtores locais e diminuindo a influência dos proprietários estadunidenses.



A atual bandeira de San José Obrero, adotada oficialmente em 1847, remonta ao governo de padre Hurtado. Seu padrão tricolor representa a natureza exuberante da ilha (verde), o desejo pela paz (branco) e a conexão com o Céu e o divino (azul). Ao centro, símbolos relacionados a São José: o esquadro de carpinteiro e os lírios brancos, relacionados à sua castidade.

O período foi marcado igualmente pela **Guerra com Corto Maltês (1856-1858)**. A república vizinha, localizada cerca de duzentos e trinta quilômetros a sudeste de San José, teve colonização francesa e libertou-se dois anos depois que a vizinha espanhola, em 1826. Desde então, as duas disputaram a **ilha de Maria Madalena**, praticamente equidistante entre

ambas e pertencente a Corto, em sucessivos decretos de posse – até a situação desandar à guerra sob o mandato de Hurtado, algo reforçado pela população de Corto Maltês constituir-se em sua maioria de protestantes presbiterianos, elevando a questão a uma cruzada religiosa. A guerra mostrou-se enormemente custosa a San José, que perdeu grande número de combatentes, quase a totalidade de sua parca Marinha e valiosos recursos. Ao final, **Corto Maltês venceu**, mantendo Maria Madalena a si. A derrota desencadeou a **crise do governo Hurtado**, que não conseguiu manter-se nem pelo discurso religioso: Deus não demonstrava estar mais ao seu lado. Com a **Rebelião de Palo Amarillo (1869)**, o presidente foi deposto, dando lugar ao liberal **Antonio Sanchez de Almaraz (1819-1883)**.



O mandato de Sanchez começou em crise, mas a situação foi revertida por fatores externos: metade de seu mandato coincidiu com a **Guerra Civil dos EUA (1861-1865)**. Devido à derrota sulista, diversos fazendeiros faliram – vendendo a preços baixíssimos suas terras em San José aos proprietários locais. Assim foi solucionada a incômoda presença estadunidense na agricultura da ilha, embora pequenos produtores e até latifundiários tenham pouco se beneficiado, pois a vasta maioria das fazendas foi adquirida por **William Bonny (1832-1901)**, sobrinho de Jonathan, colocando-as sob o poder da mesma família que as desapropriara e entregara aos estrangeiros em primeiro lugar.

O restante do séc. XIX transcorreu entre diversos governos liberais sustentados pela família Bonny – embora esta nunca tenha governado diretamente. Devido à intensa **concentração de terras** promovida pela aquisição das propriedades estadunidenses, San José assistiu à eclosão da **Revolta Kalinago (1890-1891)** contra o governo e os latifundiários, promovida pela minoria de descendência indígena e tendo a participação dos afro-caribenhos, marginalizados socialmente após o fim da escravidão. Os rebeldes foram contidos com extrema violência.

#### 1.3.4. Séc. XX

San José Obrero voltou a **ter importância aos EUA** no início do séc. XX: não mais por seus recursos econômicos, e sim por sua **posição estratégica** a leste do recém-construído **Canal do Panamá**. A exemplo de **Guantánamo** em Cuba, os estadunidenses tentaram em 1905 arrendar em caráter perpétuo a região do Cabo Pérola, e ali construir uma base naval. O então presidente **Diego Jimenez (1842-1921)** recusou-se, discursando em defesa da soberania nacional, além de ser mais próximo aos interesses da França e Reino Unido no Caribe. A resposta: alegando ameaça aos seus cidadãos na ilha devido ao assassinato de um marujo estadunidense no porto de Ciudad Rodriguez, **os EUA realizaram sua primeira intervenção** em San José Obrero, utilizando os “Marines” (fuzileiros navais). Jimenez foi deposto, substituído por **Pablo Morera (1853-1930)**. A família Bonny ficou responsável pela “transição de governo”: caçar e executar vários militares apoiadores do ex-presidente espalhados pelo interior.

Morera não só entregou Cabo Pérola aos EUA, que ali construíram uma base de mesmo nome (adaptado ao inglês: “Pearl Cape”), mas abriu as portas do país às **multinacionais de alumínio** estadunidenses (como a **MiniumCorp**) tão logo sua **jazida de bauxita** foi

descoberta. A principal área de extração, aos pés do monte Wypywerùno, acabou desapropriada de inúmeros camponeses indígenas e afro-caribenhos para o uso dessas empresas, num processo violento que resultou em centenas de mortos e milhares de desalojados. Uma das pessoas afetadas, ainda criança, foi **Maria Auxiliadora Hortencio (1907-1945)**, mais conhecida como **Madre Horta**.

Nas décadas seguintes, Madre Horta daria origem a forte movimento guerrilheiro nos povoados interioranos do país, composto principalmente pelos combalidos trabalhadores dos latifúndios e minas de alumínio. Utilizando armas antiquadas do séc. XIX, os combatentes passaram a enfrentar as tropas do governo, travando guerra aberta contra a ditadura de **Francisco Gomez Romero (1868-1950)**, iniciada em 1929. Os guerrilheiros resistiram até a uma **segunda intervenção dos Marines** ao longo dos anos 1930 – levando os EUA, envergonhados, a retirarem suas tropas do país em 1938.



Pixabay



Pintura de rua celebrando Madre Horta, em Pinnado

Com o início da **2ª Guerra Mundial (1939-1945)**, Romero recuperou parte de seu prestígio internacional e perante a própria população governada ao tornar San José ponto de reabastecimento às embarcações aliadas. Com a aproximação do término do conflito, cresceu o **clima favorável a uma conciliação** entre ditador e rebeldes, levando ao agendamento de um encontro de Romero e Madre Horta em maio de 1945, dias após a vitória sobre o nazismo na Europa. No entanto, o governo utilizou a oportunidade para **emboscar e matar a líder guerrilheira brutalmente**, incinerando seu corpo numa olaria de Ciudad Rodriguez como tentativa de ocultamento. A versão oficial era que Madre Horta fora morta por alguns de

seus próprios comandados, insatisfeitos com a perspectiva de acordo com Romero. A verdade veio à tona anos depois, contribuindo para reavivar a memória da líder.

A repressão sangrenta realizada por Romero cresceu no final dos anos 1940, levando à **perda de apoio pelos próprios EUA**. O ditador acabou assassinado dentro do palácio do governo em 1950, em circunstâncias misteriosas – embora seja corrente a suspeita de a família Bonny estar envolvida, e até mesmo a CIA. O princípio da década seguinte aparentou trazer ares de democracia a San José, quando foi realizada a primeira **eleição universal** com múltiplos partidos. O **Partido Social-Democrata Obrero (PSDO)** apresentou espantoso crescimento, comprometendo-se a pacificar o país, mas igualmente proteger as riquezas nacionais estatizando a extração de alumínio. Contra essa proposta, o **Partido Liberal Democrático (PLD)** defendia a permanência das multinacionais na economia de San José, e uma aproximação ainda maior aos EUA. Eram os primeiros anos da **Guerra Fria (1945-1989)**, e discursos sobre “nacionalização”, à oposição, soavam como Socialismo...

As eleições realizadas em 1952 foram vencidas por **Juan Revilla (1903-1971)**, do PSDO. Nos dois meses até a posse presidencial, o PLD, a família Bonny e outros apoiadores da abertura econômica e alinhamento com os EUA passaram a defender que Revilla pretendia criar uma nova Constituição (cancelando a anterior, democrática, de 1950), visando manter-se no

poder. Em 9 de setembro de 1952, o **Exército saiu às ruas de Ciudad Rodriguez**, prendendo diversos membros do PSDO e futuros integrantes do governo Revilla. Este abandonou o país, exilando-se no México. Concluído o **golpe militar**, o general **Gabriel Ortiz Vázquez** (1899-1960) assumiu a presidência.

### 1.3.5. Tempos atuais

Vázquez iniciou brutal ditadura militar em San José Obrero, **eliminando sistematicamente toda oposição** com o uso de **esquadrões da morte** e informações fornecidas por agentes da CIA operando na ilha. Atos de violência passaram a ser atribuídos à oposição, criando versões difíceis de desmentir diante do **controle dos jornais e rádios** pelo governo. Todos os **partidos políticos** foram **proibidos**. Em 1960, o general Vázquez morreu de alegadas causas naturais, ainda que a versão sobre ter sido vítima de uma facção rival dentro do Exército tenha se propagado razoavelmente antes de suprimida pelos militares.

O general **Martín Moreno López (1908-atual)** assumiu o posto. Durante seu mandato de duração indefinida, uma insurgência armada despontou contra o governo na forma do **Exército Hortista de Libertação Popular (EHLP)**, de inspiração marxista-leninista e **apoio da União Soviética (URSS) e Cuba**, lutando sob a bandeira da mártir Madre Horta. As ações de guerrilha do EHLP espalharam-se por toda a ilha, incluindo sequestros de diplomatas estrangeiros e atentados contra propriedades das multinacionais. Após a **Batalha de Pinnado (1966)** quando tropas do governo e destacamentos rebeldes enfrentaram-se casa a casa da cidade de mesmo nome, com enormes baixas de ambos os lados, considerou-se iniciada a **Guerra Civil de San José Obrero (1966-1977)**.

Contar com armamento e consultores estadunidenses fez o Exército subestimar o inimigo, que rapidamente tomou o centro-sul da república. Ainda que em algum momento os EUA tenham considerado intervir diretamente, o desgaste no Vietnã prevenia-os quanto a enviar seus soldados a mais alguma nação – principalmente uma que, mesmo tão pequena, tinha selvas que muito lembravam as dificuldades vividas no Sudeste Asiático. Conforme avançava a **détente**, o conflito caribenho tornava-se incômodo tanto a Washington quanto a Moscou, os massacres e clara exibição de equipamento fornecido por ambos os lados tornando vazias as tentativas de reaproximação entre as superpotências rivais...



Tropas do governo López avançam contra uma posição do EHLP, 1967

**Até em 1977 o inesperado acontecer.**

Iniciativas mútuas dos EUA e URSS, suas diplomacias trabalhando em conjunto, produziram um **cessar-fogo à guerra civil**. Os presidentes **Jimmy Carter (EUA)** e **Leonid Brejnev (URSS)** estabeleceram o compromisso não só de proporcionar uma **transição pacífica** de San José Obrero à democracia, mas **investir altos recursos** na ilha para um **projeto**

**tecnológico conjunto entre EUA e URSS.** Os resultados seriam partilhados por ambos. O Exército e o general López reestabeleceram a liberdade partidária e encerraram as práticas de repressão política. O EHLP aceitou abandonar as armas.

Em **1978**, San José não busca apenas sua almejada paz interna. A ilha torna-se cenário à **última tentativa de fazer valer a *détente*.**

Poderão EUA e URSS também chegar a um acordo?

Um país minúsculo e terciário ao contexto mundial servirá de palco ao fim da Guerra Fria?

As respostas a essas e outras questões dependerão de *obrer*os, assim como o santo padroeiro do país. **Operários.**

**O Projeto San José foi iniciado.**



Rodovia entre Pinnado e Ciudad Rodriguez, com o monte Wypyeruno ao fundo



Paisagem costeira do Cabo Pérola, sul de San José Obrero

#### 1.4. O Projeto San José

EUA e URSS, nos limites da política da ***détente***, não enxergam na pequena San José Obrero apenas uma derradeira oportunidade de reconciliação. Apesar dos detalhes estritamente técnicos permanecerem em segredo, a parceria das duas superpotências na ilha tenta alcançar **desenvolvimento tecnológico** não apenas a ambas, mas produzindo resultados que poderão ser partilhados a toda a humanidade.



Em primeiro lugar, a república caribenha é rica em **bauxita**. O **alumínio** dela obtido é material preferencial para o **isolamento de satélites**, devido à sua alta durabilidade e baixo custo em comparação

a outros materiais. Além disso, é eficiente **condutor de eletricidade** – e embora mais caro em comparação a alternativas como o cobre, sua melhor qualidade torna-o preferível à produção de cabos para o programa aeroespacial. Apesar de

San José Obrero tradicionalmente apenas exportar bauxita, EUA e URSS propõem-se a **tornar o país autossuficiente em sua extração e processamento**, fazendo com que o alumínio passe a ser produzido em seu próprio território através de uma fábrica instalada em Pinnado.

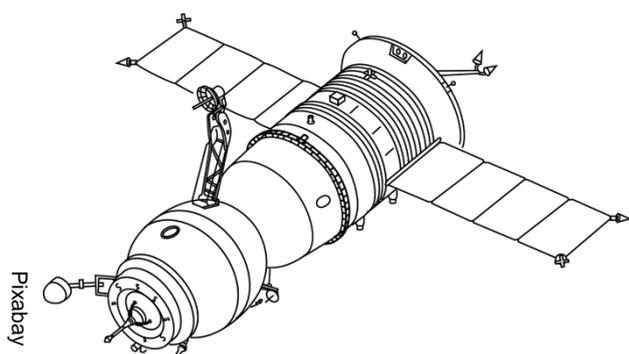
Em segundo lugar, a posição geográfica da ilha **próxima à linha do Equador** torna-a favorável ao **lançamento de foguetes espaciais**, devido à velocidade da rotação terrestre acelerada nessa região economizar o combustível utilizado nas operações. San José, desse modo, torna-se **ponto estratégico à introdução de satélites** na órbita terrestre.

Essas vantagens fazem com que tanto estadunidenses quanto soviéticos queiram utilizar o potencial da nação, mas **em conjunto**, não competição. Mais que um mero aperto de mãos no espaço, como foi o caso da missão **Apollo-Soyuz** em 1975, o Projeto San José promete ser a **primeira iniciativa aeroespacial de grande porte, e colaborativa, entre EUA e URSS**, prometendo não só atingir avanços que colaborem à observação do espaço, mas até mesmo viagens fora da Terra.

Os marcos iniciais dessa parceria são **dois inventos**, um de cada país, que não só de modo simbólico, mas prático, precisam um do outro para atingir seu melhor desempenho: da parte dos estadunidenses, o **ônibus espacial Dedalus**, parte do programa da NASA de naves espaciais reutilizáveis que, em paralelo ao Enterprise e modelos análogos em desenvolvimento ao longo dos anos 1970, terá a capacidade não só de orbitar a Terra, mas **realizar missões autônomas fora de órbita**. Da parte dos soviéticos, a contribuição dá-se por **Icarus**, o mais moderno **satélite de telecomunicações** já projetado – passos além dos Marisat, satélites de comunicação marítima lançados pelos EUA em 1976. Em operação, ofertará sinal internacionalmente, além das fronteiras entre países capitalistas e socialistas, abrindo caminho a uma maior união em parceiras futuras. O plano é que **a nave Dedalus seja usada para colocar Icarus em órbita**: Dédalo dando asas a Ícaro, tal qual o mito grego.



Pixabay



Pixabay

Para a realização de tamanha empreitada, os representantes estadunidenses e soviéticos negociaram com o governo do general Martín Moreno López, após mediar o cessar-fogo entre suas forças e a guerrilha EHLP, o **uso da área à extremidade sul do Cabo Pérola**, ponto mais meridional de San José Obrero e, assim, mais próximo do Equador. Tornada **perímetro restrito** aos especialistas,

funcionários e militares enviados pelos dois países, a região passou a abrigar o **Centro de Pesquisas Aeroespaciais EUA-URSS**, construído em tempo recorde entre 1977 e 1978, onde Dedalus e Icarus serão desenvolvidos e, segundo as declarações oficiais, lançados ao espaço. A **Base Naval de Pearl Cape**, já instalada no mesmo cabo e **pertencente aos EUA**, também se compromete a fornecer apoio operacional ao projeto.

Para a produção dos materiais necessários tanto à nave quanto ao satélite, no entanto, serão necessários **operários** com razoável nível de especialização em **Eletrotécnica** – devido à

elaboração e manuseio dos microchips, processadores e outros componentes eletrônicos – e **Informática** – na programação dos sistemas de controle do ônibus espacial e satélite. Apesar dos protestos do governo local, os trabalhadores de San José foram considerados pouco qualificados às vagas, gerando o **envio de trabalhadores estadunidenses e soviéticos**, por um sistema de **adesão voluntária**, para preenchê-las. Procurando atrair o máximo de interessados, as superpotências envolvidas estabeleceram **recompensas** como **salários generosos (1200 dólares no caso estadunidense e 300 rublos no caso soviético, consideradas altas quantias em ambos os países), serviços de seguridade social** garantidos aos trabalhadores e suas famílias em caráter vitalício a partir da adesão, e **promessas de promoções** quando do retorno ao lar.

É aqui que nossos operários entram na história...

## 1.5. Grupos de interesse

### 1.5.1. Forças Armadas da República de San José Obrero

*1952: salvamos esta ilha da sublevação comunista! Todo o Caribe deveria nos agradecer por conter a ameaça vermelha! Se ao menos Cuba tivesse homens com a mesma fibra do general Vázquez...*

Possuindo como comandante-em-chefe o general **Martín Moreno López** desde o misterioso assassinato do general Gabriel Vázquez em 1960, as Forças Armadas são o **grupo governante** em San José Obrero desde o **golpe de 1952** (chamado por seus integrantes de “Revolução”, e não é sábio usar a outra denominação na presença de algum deles!), mais efetivamente a partir de 1955 com o decreto que extinguiu os partidos políticos.



Enquanto **os setores mais conservadores** da ilha tendem a **idolatrá-las** pela derrubada de Juan Revilla e a feroz oposição ao EHLP nos anos seguintes, **as camadas baixas nutrem profundo rancor** pelas Forças Armadas de San José, principalmente devido às suas ferozes **práticas de repressão** (especialmente aquelas realizadas durante a **Guerra Civil**), que não raro vitimaram camponeses e operários, acusados de esconderem membros da guerrilha e por isso torturados até a morte. Operando à vontade no litoral, os militares encontraram justamente por isso **maior resistência no interior**, habituando-se a abordar fazendas e povoados em grandes contingentes – geralmente levando a atos ainda maiores de violência contra a população local, e assim perpetuando o ciclo. Mesmo com o cessar-fogo, **a hostilidade permanece principalmente contra o alto oficialato**, cujas crueldades passadas ainda são acobertadas pelo governo López; e ainda ocorrem atentados contra seus membros, seja por guerrilheiros do EHLP (embora mais raramente, por causa das tentativas do comando em conter as ações contra o governo) ou indivíduos independentes.



Devido às suas cumulativas funções políticas e aparelhamento no decorrer da Guerra Civil, as Forças Armadas de San José contabilizam o inchado valor de cerca de **3500 membros ativos** em 1978, a maior parte no Exército. Se até os anos 1950 o país contava apenas com armamentos pré-2ª Guerra Mundial, a ascensão dos militares e subsequente combate ao EHLP contaram com a **chegada de novos**

**equipamentos fornecidos pelos EUA.** Hoje o Exército circula pelas estradas e vilas em jipes importados, portando fuzis M16 e revezando-se entre postos de vigília equipados com metralhadoras M60. A parceria com o Tio Sam também rendeu barcos-patrolha e até uma corveta à Marinha, quatro helicópteros Bell UH-1, e um dos maiores orgulhos do governo López: um caça Cessna A-37 à Força Aérea – embora os críticos do regime reforcem que a aeronave mal tem pista adequada para pousar.

### 1.5.2. Exército Hortista de Libertação Popular (EHLP)



*Paz, terra e fraternidade! O direito ao solo pelo qual Madre Horta derramou seu sangue em nome dos desapropriados! Não há soberania a não ser o poder popular! Resistência e luta!*

Ao contrário do que se possa pensar, o EHLP não foi enfraquecido pela Guerra Civil. Cada vez mais sofisticado em suas ações de guerrilha nos anos finais do conflito, as estimativas mais razoáveis

falam que ele ainda mantém cerca de **3000 membros**, embora o governo López coloque tal número acima dos 5000: provável forma de os militares considerarem civis parte de suas fileiras e realizarem brutalidades contra estes sem prestarem maiores satisfações.

Atualmente liderados por **Juan Miguel Castillo**, ex-professor de Ciência Política da Universidade Nacional de Ciudad Rodriguez, os guerrilheiros do EHLP esforçam-se pela paz com o governo militar. **Têm depósito suas armas sucessivamente** por toda a ilha desde o cessar-fogo acordado em 1977, poucos integrantes insistindo nas hostilidades contra as Forças Armadas devido a vendetas pessoais ou confrontos mal resolvidos da Guerra Civil: se por um lado **Castillo tem imposto sanções e até desligamento** a esses combatentes ainda ativos, por outro **se nega veementemente a entregar suas localizações** aos militares.

Buscando nova atuação pela política convencional, **o EHLP busca agora se institucionalizar como partido** e concorrer às eleições presidenciais garantidas pela intervenção conjunta dos EUA e URSS, reforçando suas reivindicações diante da historicamente rival elite social e econômica da república. Se a pauta da **reforma agrária** é agora abordada por Castillo como medida necessária à modernização adotada até por outros regimes militares conservadores pela América Latina, a **nacionalização das minas de bauxita** promete ser tópico mais complicado – e muitos velhos integrantes da guerrilha,

concordando em dar um voto de confiança à via democrática, já enxergam com ceticismo a possibilidade de os proprietários da ilha cederem algo além de pequenas concessões a uma população tão necessitada.

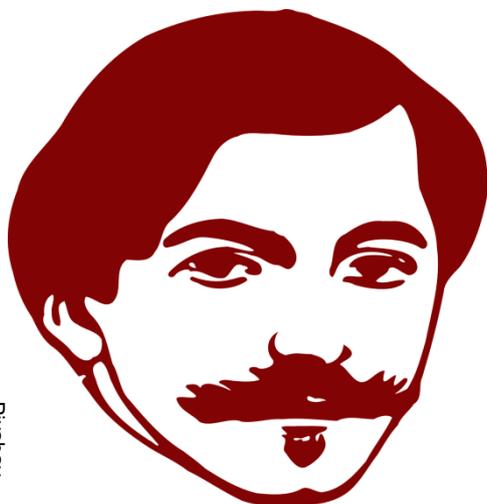
Apesar da postura não hostil, o EHLP mantém boa parte do **armamento fornecido pela União Soviética** durante a Guerra Civil: fuzis AK-47, AKMs, e até potentes lançadores de foguetes RPG-7 – destinados a derrubar os helicópteros estadunidenses adquiridos pelo Exército; o embate evitado, porém, pelo anúncio do cessar-fogo. Devido ao clima de paz, os esforços do EHLP têm se destinado mais aos **serviços médicos voluntários, escolas populares e fazendas coletivas** que seus membros supervisionam em diferentes partes da ilha.



Creative Commons

### 1.5.3. Família Bonny

*Cabelos ruivos, roupas de grife... você só pode ser um Bonny!*



Pixabay

Representação de Jonathan Bonny, um dos primeiros, e mais poderosos, patriarcas da família

Não há sobrenome que cause mais discussões em San José Obrero – sua mera menção bastando para pessoas interromperem conversas e lançarem curiosa escuta a quem o pronunciou. O interesse começa por sua origem: há gerações insiste-se que todos os membros do clã são **descendentes da pirata Anne Bonny**, a qual encontrou na ilha refúgio seguro após escapar de uma condenação à forca. Porém, o **histórico de controvérsias e fabricações** da família é igualmente intenso a ponto de até esse mito de fundação ser contestado.

**Muitos enxergam os Bonny como mais íntegros cidadãos de San José**, dispostos a tudo pela manutenção e progresso do paraíso tropical que adotaram como lar. Elogiados por seu **pragmatismo**, acabam definidos como aqueles que “defenderam o certo mesmo quando parecia errado”, mais especificamente em referência ao **States Leasing** e à entrega das melhores terras da ilha a proprietários estadunidenses no séc. XIX. “Implacáveis”, também teriam uma “bússola de caráter muito precisa” por se posicionarem desde o início contra presidentes como **Diego Jimenez e Juan Revilla** – “lobos em pele de cordeiro, a serviço do populismo e comunismo”, insistem os mesmos apoiadores.

De opinião oposta, outra parcela considerável da ilha considera os Bonny **parasitas**, latifundiários sempre lutando pelos próprios interesses, para isso dispostos a **estagnar o país** – nada mais que um clubinho “falante de inglês” com o qual os estrangeiros,

principalmente os **EUA**, sempre puderam se entender quando o assunto era entregar as riquezas nacionais ou apoiar ditadores militares. Justamente por essa visão, o EHLPL chegou a oferecer uma recompensa pela cabeça de **Samuel (vulgo “Sam”) Bonny**, atual patriarca da família, durante a Guerra Civil. O assassinato nunca foi concretizado, e embora os Bonny afirmem “perdoarem os guerrilheiros por sua cegueira ideológica” e estarem dispostos a colaborar com eles na reconstrução do país, revolucionários e trabalhadores mais pobres continuam enxergando os ruivos com desconfiança.

Apesar da cidade de **Bonnyville**, ao sul de San José, aludir a um local totalmente controlado pela família, trata-se mais de uma denominação histórica em alusão à **antiga propriedade de Jonathan Bonny** na região – sobrevivendo hoje da pesca e de um tímido **turismo** encorajado pelos descendentes enquanto a república promete se abrir ao mundo com o cessar-fogo. Esse novo empreendimento, criando tours a praias e antigas casas coloniais, é tocado adiante por **Mary Ann Bonny**, filha mais nova de Sam – que, dizem as más línguas, tem repulsa pelo legado da família e vive em conflito quanto a cumprir ou não suas vontades. O maior poder dos Bonny, na verdade, está concentrado em **Pinnado** e arredores, onde **Louis Bonny**, filho mais velho do clã, detém diversas **fazendas produtoras de açúcar e café**. Parte da opinião pública enxerga tais propriedades como valiosas fontes de emprego numa nação devastada pela guerra. Outra aponta denúncias de más condições de trabalho e até escravidão...



Pixabay

Seja qual for o futuro de San José Obrero, duas coisas são certas: os Bonny continuarão importantes por muito tempo, e suas ações seguirão ocorrendo sob uma espessa névoa de dissimulação.

#### 1.5.4. Estados Unidos da América (EUA)

*Talvez seja o momento de mostrar que a América Latina estará bem tão perto de Deus quanto dos Estados Unidos...*

Das duas superpotências envolvidas no Projeto San José, pode-se dizer que o maior risco tenha sido abraçado pelos Estados Unidos – e o pessoal de seu Departamento de Estado com certeza os lembrará disso. O país abre mão de um predomínio de séculos sobre San José Obrero para **ceder espaço a uma parceria com os soviéticos, em plena América Latina** – tradicional área de influência de Washington, para não dizer seu “quintal”. Os ganhos tecnológicos e estratégicos com a parceria prometem ser muito recompensadores aos EUA, versão inclusive difundida por sua opinião pública – o que tem contido os adversários mais ferrenhos de qualquer diálogo com o bloco socialista. Depois da **Guerra do Vietnã**, do **Escândalo do Watergate** (que desencadeou a renúncia do presidente Richard Nixon) e de

**uma década economicamente difícil**, alcançar a paz numa república da América Central devastada por violenta guerra civil através do diálogo com os soviéticos não só fará valer a combalida *détente*, mas pode ser fonte de **reafirmação** e contribuir à **efetivação dos interesses estadunidenses no mundo** anos 1980 adentro.



Os EUA comprometeram-se com o envio de **150 operários** a San José Obrero para o trabalho nas atividades envolvendo o Projeto, a maioria composta de **ex-funcionários da indústria automobilística da região dos Grandes Lagos** (cidades como Detroit, Flint, dentre outras), em turbulência no final dos anos 1970; além de **indivíduos de carreira mais recente** que se destacaram nos **setores eletrotécnico e informático**. Junto a eles, um contingente de **300 membros de suas Forças Armadas** (adicionais aos efetivos já presentes na Base Naval de Pearl Cape, para proteção do Centro de Pesquisas Aeroespaciais), e **15 cientistas e especialistas** – ainda que o número real destes últimos possa ser maior, segundo boatos a respeito dos figurões ocultarem a identidade de alguns “gênios” mandados à ilha.

Uma quantidade indefinida de **agentes da CIA** também se encontra em operação em San José, alguns desde o auge da Guerra Civil; embora seus objetivos e intenções sejam alvo de ainda maior especulação...

### 1.5.5. União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS)

*Não devemos enxergar como derrota a parceria com os americanos... Bem dizia Marx: “Trabalhadores do mundo, uni-vos!”.*

A URSS não quer perder a vantagem adquirida no acordo que levou ao Projeto San José. Após décadas financiando e munindo a guerrilha EHLP na tentativa de trazer a república caribenha ao bloco socialista, os grandes rivais EUA lhe estendem um tapete vermelho – sim, a alusão à cor já se mostra bom presságio – ao país, dispostos a uma **aliança tecnológica** que não só os **beneficiará mutuamente** (e talvez **ainda mais o lado soviético**, devido à sua **defasagem na área da Informática** em comparação aos inimigos, por exemplo), mas poderá servir de **exemplo a outras resoluções de “guerras de procuração”** se alastrando pelo mundo.



Pixabay

O **acesso a novos territórios** possuidores de **potencial estratégico** e **reservas de recursos**, mesmo que significando abrir mão da via socialista habitual para se chegar a “consensos” com os ocidentais, é bem-vindo a **uma URSS fatigada pela queda de produtividade e declínio econômico** nos anos 1970. Gestores mais otimistas até pretendem aprender com os estadunidenses sobre suas recentes inovações na organização do trabalho – algo como um “Sistema Toyota”, adaptado do Japão – e tentar viabilizá-las na terra natal para combater seus constantes problemas de ineficiência e desperdício.

Diversos **profissionais de Eletrotécnica e Informática**, contabilizando no total **150** assim como aqueles enviados pelos EUA, veem em San José a chance de trabalharem com equipamento de ponta e até em atividades inviáveis na URSS devido à ausência de investimentos, como **engenheiros de software conseguem programar na prática**, não apenas em exercícios teóricos. **300 soldados** do Exército Vermelho também desembarcaram na ilha para serviço no Centro de Pesquisas Aeroespaciais, embora o Kremlin tenha originalmente desejado 500 – maneira de se equiparar ao maior contingente estadunidense devido às forças já em operação na Base Naval de Pearl Cape, mas Washington não aprovou. **10 a 20 cientistas e peritos** soviéticos também vieram tomar parte no Projeto, escoltados junto a uma missão diplomática – diversos membros desta provavelmente **agentes da KGB**, ainda que não se possa dizer quais.

## 2. Sugestões de operários

Esta seção possui diversos personagens prontos para uso dos jogadores ou como Personagens Não-Jogáveis (PNJs) pelo mestre, não só à aventura Projeto San José, mas a outras que um grupo de jogo venha a elaborar. **Sua utilização não é obrigatória**, os jogadores podendo optar por criar as fichas do zero e construir seus personagens de acordo com suas preferências e propostas de interpretação.

Como este RPG é pensado para o uso em espaço escolar e nele o fator tempo tende a ser limitado, contar com fichas prontas aos alunos tende a **agilizar a realização das sessões**.

Procurou-se **diversificar os níveis iniciais dos personagens** para mestre e jogadores selecioná-los de acordo com o **ritmo de jogo desejado** (personagens menos experientes tendem a demorar mais para superar desafios, e vice-versa) e **equilíbrio de grupo**. Também cabe ao mestre, com base nisso, **modificar a oferta de desafio** nos passos pré-elaborados da aventura (*ver adiante*) para evitar que se torne muito fácil ou impossível de terminar.

Os personagens prontos que não forem escolhidos pelos jogadores também podem **ser utilizados pelo mestre como PNJs**, poupando tempo na preparação das aventuras e oferecendo repertório para interações por diversas sessões de jogo.



Pexels

Quadro rápido de seleção de operários

País	Nomes	Sistema de Trabalho/Especialização	Perfil
EUA 	Deborah (Debbie) Hudson James (Jimmy) Wilson Juan Pablo Hernandez Karen Mitchell Michael (Mike) Johnson Nancy Phillips	Toyotismo/Eletrotécnica Toyotismo/Informática Toyotismo/Eletrotécnica Fordismo/Informática Fordismo/Eletrotécnica Fordismo/Informática	Dançarina de discoteca/fuga dos problemas Vítima de racismo/luta contra preconceito Imigrante latino/músico Cientista injustiçada por ser mulher Veterano alcóolatra do Vietnã Ex-professora com memórias reprimidas
URSS 	Anatoly (Tolya) Zoshchenko Boris (Boba) Ivanovich Zhigunev Katerina (Katya) Olegovna Dimitrova Mir Nikitaevna Nikolayeva Sofiya Grigorievna Yuraskaya Viktor Borisovich Jaspárov	Taylorismo Soviético/Eletrotécnica Stakhanovismo/Eletrotécnica Stakhanovismo/Informática Taylorismo Soviético/Informática Stakhanovismo/Eletrotécnica Taylorismo Soviético/Informática	Bailarino em busca de fama Atleta profissional de luta livre Heroína do trabalho insegura em Informática Garota misteriosa filha de pais perseguidos Ex-ladra e pesquisadora em Eletrotécnica Jogador de xadrez e estrategista

## 2.1. Operários estadunidenses

Unsplash / Wikimedia Commons



### A) Deborah (Debbie) Hudson

Gênero: Feminino

Idade: 24 anos

Pele: Preta

Altura / Peso: 1,69m / 61 kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Birmingham, Alabama (EUA)

Características marcantes: Dançarina de discoteca, meio familiar conturbado, dançar para esquecer os problemas

A família Hudson mudou-se do Alabama a Los Angeles, Califórnia, **procurando melhores condições de sobrevivência** e, por que não, **dignidade**. No sul pré-Direitos Civis hostil e segregador à comunidade negra, o pastor batista William Hudson logo criou inimigos entre os brancos ao defender o fim da violência contra sua vizinhança em Birmingham. Ameaçado de morte, estabeleceu-se em sua nova casa em Los Angeles com a esposa Mathilda, o filho mais velho George e a caçula Deborah. Para infortúnio dos Hudsons, era apenas o **início de seus problemas**.

A não adaptação à Califórnia abalou o casamento de Will e Thilda, e o pastor logo arranjou uma amante. A revelação do caso, que durou quase dois anos, não só **rompeu de vez o relacionamento dos pais de Debbie**, mas **destruiu a imagem do pastor** perante a comunidade religiosa. Quando a garota tinha onze anos, William saiu um fim de tarde e nunca mais voltou. A partir de então, a mãe ficou cada vez mais alheia aos filhos e à própria realidade, não demorando a **George**, aos dezessete anos, **viciar-se em heroína**. A insuportável situação de casa só foi aplacada por Debbie, saída do colegial, ter ingressado num **curso de profissionalização em Eletrotécnica**. Dali, conseguiu emprego numa **loja de eletrodomésticos usados** realizando **reparos**, única renda disponível para sustentar a mãe e o irmão. Em 1975, aos 21 anos de Debbie, novo baque: George foi assassinado devido a uma dívida com traficantes. O agravamento da condição da mãe levou a filha a instalá-la numa casa de repouso, ao mesmo tempo em que dava conta de agora ter de encarar sozinha a “Cidade dos Anjos” que, na prática, só lhe apresentara demônios.

Continuando a trabalhar na loja, Debbie encontrou inesperado alento à vida paupérrima e lembranças sofridas ao, pela primeira vez, **pisar uma discoteca**. Fora convidada por Stephanie, uma colega, e inicialmente aceitara a contragosto; mas não esperava se apaixonar. Dançar sem parar nas noites de sábado, a cabeça levitando com a bebida enquanto pernas e braços seguiam as coreografias impressas em sua alma, uma energia

indescritível espalhando-se de seu penteado *black power* aos saltos plataforma. Ali ela era a maior, a rainha – era *quem quisesse ser*. Como uma versão alternativa de Tony Manero de “Os Embalos de Sábado à Noite” (1977), Debbie deixou que as casas noturnas se tornassem fuga ao seu cotidiano desesperador, e não se envergonhava disso.

O escape acabou contribuindo ao seu próprio trabalho, e Debbie, *stayin’ alive*, viu-se motivada a começar bicos em outros locais, **reparando redes elétricas e de telefone a domicílio** após rápidos cursos de especialização, ao mesmo tempo em que seguia na loja de eletrodomésticos. Mas a virada de redenção ainda estava por vir...

Numa noite de fim de semana voltando para casa da discoteca, a moça acabou tropeçando num panfleto exibindo paradisíaca paisagem do Caribe. “Venha trabalhar em **San José Obrero**”, ele dizia, oferecendo, entre outras, vagas a técnicos em Eletrotécnica. Primeiro considerando ser efeito da bebida, mas depois pensando seriamente a respeito, Debbie decidiu atender o chamado. Que lugar melhor haveria para recomeçar os passos da vida, fazendo a música finalmente tocar à sua vontade?

Nível de Personagem: 2

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 4

Habilidades: 2 de Força, 4 de Reflexos, 4 de Inteligência, 3 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): 3000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 1, Eletrotécnica Estratégica Nível 1, Máquinas Elétricas Nível 2, Redes Elétricas Nível 2, Sobrevivência Nível 1

Ferramentas: Alicates, multímetro e solda leve

Itens: Cabos elétricos, fita isolante, componentes elétricos, luvas e peças metálicas

Traje: Macacão de Trabalho (PD 14, 9m deslocamento)

Dinheiro: 80 dólares

*Traços de personalidade e curiosidades*: Personagem divertida e carismática, não reconhecendo bem limites pessoais alheios e com isso podendo causar irritação. Hábito de suavizar situações difíceis encarando-as por uma lógica engraçada ou absurda, assim como ocorreu em sua vida. Ambiciosa, e ao mesmo tempo disposta a dedicar grande esforço para alcançar seus objetivos. Não gosta de ser contrariada, a não ser que receba motivo muito justo para tal.

## B) James (Jimmy) Wilson

Gênero: Masculino

Idade: 22 anos

Pele: Preta

Altura / Peso: 1,78m / 75 kg

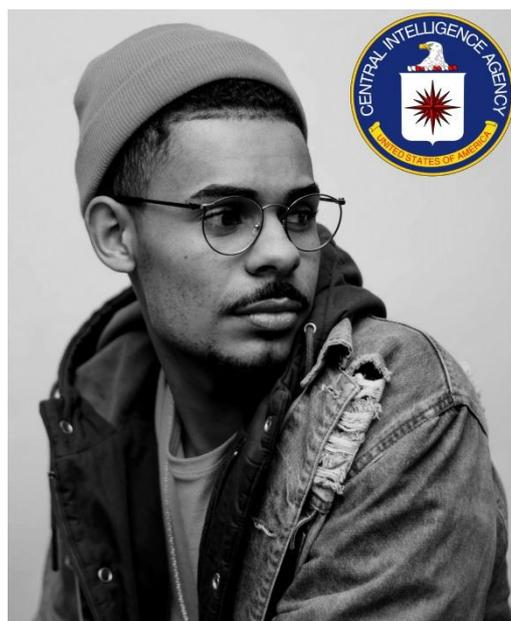
Cabelos: Pretos

Olhos: Pretos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Detroit, Michigan (EUA)

Características marcantes: Adolescência difícil, histórico como vítima de preconceito, adaptação para superar adversidades



Jimmy Wilson tinha 11 anos quando ocorreram os **Distúrbios de Detroit de 1967**. A revolta, de caráter principalmente racial, foi fruto das **difíceis condições de vida da população negra** ao longo de sua migração do sul do país à região dos Grandes Lagos no séc. XX: **segregação urbana** (a comunidade branca isolando os negros em bairros e vizinhanças próprias), **desemprego, precarização da educação** e **violência policial**. Nos anos 1960, a tradicional indústria automobilística de Detroit se deslocava da cidade aos subúrbios, levando consigo empregos e investimentos. A piora nas circunstâncias, aliada à rotineira truculência do Estado e grupos racistas como a **Ku Klux Klan**, atuantes na área de Michigan, levaram diversos membros da comunidade negra ao conflito com as autoridades, entre elas Mark, o pai de Jimmy. Ele se tornou uma das vítimas da repressão aos protestos, baleado em 12th Street pela Guarda Nacional.

Adolescente, Jimmy entregou-se à revolta. Enxergou em sua vida um paralelo com a do ativista **Malcolm X (1925-1965)**, que também tivera o pai morto em Michigan num suposto acidente provavelmente causado por supremacistas brancos. Tendo cursado o colegial numa escola altamente segregada, o garoto fazia parte da minoria negra de alunos, **sofrendo bullying e perseguições**, revidando ao se envolver em constantes brigas com aqueles que o provocavam. Para piorar, a morte do marido e a dificuldade em encontrar emprego conduziram a mãe à depressão. Muitos amigos acabaram imersos no mundo das drogas e criminalidade, e Jimmy provavelmente teria seguido o mesmo caminho se não fosse um projeto voluntário da universidade local. Buscando alunos com bom desempenho em Matemática pelas escolas mais pobres de Detroit, os pesquisadores os recrutavam para um **programa pioneiro de programadores em Informática**. Jimmy foi um deles. Quando menos esperava, recebia um bom salário enquanto aprendia lógica de programação e compilava suas primeiras linhas em linguagem C. O vulto do racismo revelou-se inexistente entre Wilson e seus colegas, a mãe conseguiu um emprego no setor burocrático da universidade e, pela primeira vez em muitos anos, as coisas realmente estavam bem.

Com o correr dos anos 1970 e a crise da indústria fordista em Detroit, Jimmy viu muitos operários da geração de seu pai perderem postos de trabalho mantidos há mais de vinte anos. Ao mesmo tempo em que, junto a outros membros do programa universitário, o rapaz

atuava como técnico realizando a transição da **General Motors** para a automação computacional, já seguindo práticas toyotistas, também dispôs-se a oferecer a mesma caridade de que desfrutara, **instruindo gratuitamente operários à Informática** e métodos modernos de produção. Assim, buscou livrar os trabalhadores mais velhos da ameaça do desemprego e os mais novos de recorrerem à criminalidade devido à falta de qualificação, num mundo fabril em transformação cada vez mais rápida.

As mudanças inesperadas receberam uma adição com a inédita colaboração entre EUA e URSS em **San José Obrero**. Jimmy, dentre outros técnicos, será enviado à ilha para contribuir no software que tornará possível o novo avanço aeroespacial. O jovem fez sua lição de casa sobre a república caribenha, tomando conhecimento de seu **passado escravagista e como a comunidade negra ainda sofre com oportunidades desiguais**. No que também poderá contribuir a melhorar essa realidade? É um desafio estabelecido a ele mesmo.

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 4

Habilidades: 3 de Força, 3 de Reflexos, 4 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 3

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): o XP

Perícias: Operar Veículos Nível 1, Linguagem de Programação Nível 1, Manutenção de Computadores Nível 1, Redes de Computadores Nível 1, Briga de Rua Nível 1

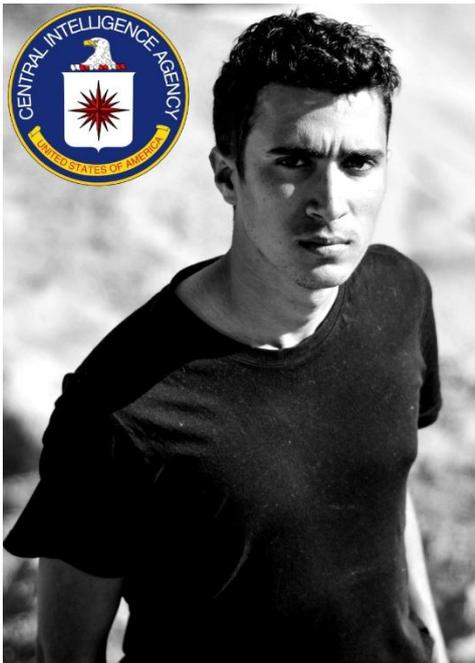
Ferramentas: Alicates, chave de fenda e solda leve

Itens: Cabos de rede, fita isolante, disquetes, parafusos e peças metálicas

Traje: Macacão de Trabalho (PD 13, 9m deslocamento)

Dinheiro: 70 dólares

*Traços de personalidade e curiosidades*: Personagem marcado por ter sofrido racismo, sendo por isso bastante sensível e combativo em questões relacionadas ao tema, incluindo diversas situações que inevitavelmente presenciará em San José Obrero. Altruísta, sempre ajudará aqueles que necessitarem. Tem visão bastante neutra sobre a URSS e o Socialismo, disposto a colaborar com seus operários como pessoas, muito acima de sistemas político-econômicos. Crítico ao governo dos EUA pela maneira como conduziu as políticas raciais ao longo do tempo. Versátil, sempre está disposto a aprender algo novo, aproximando-se de indivíduos que possam lhe transmitir novas habilidades.



### C) Juan Pablo Hernandez

Gênero: Masculino

Idade: 23 anos

Pele: Parda

Altura / Peso: 1,80m / 72 kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Ciudad Rodriguez (San José Obrero)

Características marcantes: Imigrante latino, talento à música, esperado retorno à terra natal

Os Hernandez emigraram de San José Obrero nos primeiros anos da ditadura militar do general Gabriel Ortiz Vázquez, com Juan Pablo apenas um bebê. Pesou nisso o pai, Daniel, ser deputado pelo PSDO até ter o mandato cassado e o partido ser subsequentemente extinto: permanecer na ilha representava risco à vida. Felizmente, **a família não precisou se instalar ilegalmente nos EUA**, pois um grupo de senadores – mesmo no auge da histeria anticomunista – facilitou a entrada de exilados políticos de San José no país, ainda que com a intenção de usá-los estrategicamente no futuro. Foi assim que Juan Pablo cresceu em Sacramento, Califórnia, em meio à **comunidade hispânica** e às campanhas do pai defendendo o retorno da democracia na nação caribenha. Adquiriu **cidadania estadunidense**, embora o vínculo com a terra natal jamais houvesse sido por completo rompido.

Foram as histórias de Daniel sobre sua luta para instalar uma usina termoelétrica em San José, ou uma visita escolar muito empolgante à Represa Hoover durante a adolescência, que fizeram Juan Pablo começar a se interessar pela **Eletrotécnica**. Ingressou no curso de Engenharia Elétrica da **Universidade Berkeley** e, em meio aos estudos e passeios em sua **moto BMW R90S** ganha como presente de aniversário de 18 anos, dedicou parte do tempo a outra paixão: **música**. Sempre com um violão, o rapaz intensificou o domínio das cordas e logo compunha suas próprias músicas, tendo como ídolo o cantor latino **Ritchie Valens**, morto tragicamente numa queda de avião em 1959 após estourar com o hit **La Bamba**. Na tendência de seu curso, Juan Pablo logo trocou o violão por uma guitarra elétrica e **formou uma banda** com colegas, chamada **Los Obreros**. Faziam seus primeiros shows quando ele obteve o diploma, conseguindo um emprego numa **fábrica de componentes para computadores** onde o rapaz exercia múltiplas funções, incluindo **trabalhos de logística**, até uma conversa com o pai despencar feito uma bomba em sua vida...

“Você quer voltar ao nosso país?”.

Daniel contou-lhe sobre o acordo entre EUA e URSS, incluindo o cessar-fogo por eles mediado colocando pausa na sangrenta guerra entre o ditador López e o EHLP. A maior oportunidade de **San José Obrero** reconstruir-se em décadas. O pai não poderia ir: já estava

envolvido demais com a política estadunidense para abandoná-la; mas as vagas a peritos em Eletrotécnica requeridas no projeto aeroespacial eram especialmente atraentes a um jovem nativo da ilha recém-formado no exterior...

Fazendo suas malas e incluindo nelas o sempre fiel violão, **Juan Pablo anseia em contribuir ao seu antigo lar** – lembranças e expectativas misturando-se no pensamento de em que estado ele irá encontrá-lo.

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 4

Habilidades: 3 de Força, 3 de Reflexos, 3 de Inteligência, 4 de Sociabilidade

Iniciativa: 3

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): 0 XP

Perícias: Operar Máquinas Nível 1, Operar Veículos Nível 1, Eletrotécnica Estratégica Nível 1, Máquinas Elétricas Nível 1, Redes Elétricas Nível 1

Ferramentas: Alicates, chave de fenda e chave inglesa

Itens: Cabos elétricos, componentes elétricos, fita isolante, luvas e violão

Traje: Macacão de Trabalho (PD 13, 9m deslocamento)

Dinheiro: 150 dólares

*Traços de personalidade e curiosidades*: Juan Pablo quebra o estereótipo do imigrante latino nos EUA e tem vida material confortável, em grande parte fruto da condição de exilado político do pai. Quer trabalhar para construir sua própria vida, embora nunca o tenha feito por necessidades básicas – o que pode gerar certa ingenuidade e falta de sensibilidade em relação a outros operários. De volta a San José Obrero, preocupa-se em fazer tudo ao seu alcance para ajudar a população do país, tendo com ele forte relação de pertencimento. Porém, tenderá a ser visto como forasteiro estadunidense e não nativo, principalmente por indivíduos alinhados à esquerda política e hostis a todas as intervenções anteriores de Washington em San José, criando potencial a conflitos. Não perde uma oportunidade de tocar violão a quem queira escutar, e aprecia ser reconhecido como músico.

## D) Karen Mitchell

Gênero: Feminino

Idade: 28 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,68m / 64 kg

Cabelos: Loiros

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Columbus, Ohio (EUA)

Características marcantes: Exímia programadora, personalidade sistemática e organizada, sofre preconceito em sua área por ser mulher



Desde criança, Karen Mitchell demonstrava **gosto por enigmas e quebra-cabeças**. Passando horas e horas montando as centenas de peças de puzzles de nível avançado, recusava-se a interagir com as “amiguinhas” da vizinhança, ignorando inclusive os apelos da mãe. Na escola, a menina sentiu-se ainda mais uma extraterrestre – justo quando essas criaturas chegavam ao auge no cinema – por decididamente *gostar* de Matemática, pedindo até que a professora lhe enviasse problemas e contas a mais para resolver em casa no que se tornou habitual passatempo.

Karen, enquanto crescia, seguiu ouvindo “ser estranha”, meter o bedelho em assuntos que não lhe diziam respeito, as garotas de sua idade recomendando tornar-se “apresentável” aos rapazes, soltando o cabelo e livrando-se de seus óculos, ao invés de ficar lendo livros de Cálculo. **A própria família lhe foi resistência**, preferindo que tentasse uma carreira como vendedora, secretária ou simplesmente se mantivesse dona de casa – mas o MIT (**Instituto de Tecnologia de Massachusetts**) discordou. A instituição lhe ofereceu uma bolsa e, ingressando na universidade, Karen viu toda sua paixão por números e lógica conduzi-la a uma **brilhante carreira na Informática**.

Tornando-se **programadora**, o brilhantismo de Mitchell levou-a a um projeto ambicioso: **seu próprio sistema operacional de computadores**. A ideia nasceu entre fins dos anos 1960 e o início dos 1970, quando equipes do MIT e dos **Laboratórios Bell** trabalhavam juntas no sistema **Multics**. Os programadores da Bell logo abandonaram a parceria, mas a influência do que fora desenvolvido previamente levou-os à elaboração do sistema **Unix**. Em paralelo, Karen também iniciou seu sistema operacional de tempo compartilhado, procurando superar os problemas apresentados pelo Multics: os esforços resultaram no **Merlin**.

Apesar dos primeiros testes com o sistema serem muito promissores, ele não ganhou o destaque ou auxílio merecidos. Mitchell buscou apoio em empresas e centro de pesquisas, mas os pedidos sempre eram respondidos com congratulações vagas ou um desconcertante silêncio. Acreditando ser talvez efeito negativo de sua personalidade – muito **quantificadora e impessoal**, sem contar os problemas gerados por seu **transtorno**

**obsessivo-compulsivo (TOC)** –, Karen logo compreendeu que ser uma mulher num nicho profissional dominado por homens era o real entrave. Para removê-lo, infelizmente teria de vencer os degraus de uma longa escada; a eles, bastava pegar o elevador.

Desde 1976, Mitchell **busca parcerias com o Departamento de Defesa** na expectativa de prosseguir com o aprimoramento do sistema Merlin. Embora seja uma **pacifista**, não se recusa a trabalhar com os fins bélicos da Guerra Fria caso isso signifique reverter as tecnologias desenvolvidas, posteriormente, a usos mais justos. Sua consciência promete se acalmar, todavia, com o convite a atuar como programadora na iniciativa aeroespacial realizada em **San José Obrero**, em impensada cooperação com os soviéticos. Poderá seu trabalho contribuir a uma causa tão importante? Será ela finalmente reconhecida como deve?

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 6

Habilidades: 2 de Força, 3 de Reflexos, 4 de Inteligência, 1 de Sociabilidade

Iniciativa: 3

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): o XP

Perícias: Linguagem de Programação Nível 3, Redes de Computadores Nível 3

Ferramentas: Alicates e chave de fenda

Itens: Cabos de rede, disquetes, parafusos e peças metálicas

Traje: Jaleco (PD 11, 9m deslocamento)

Dinheiro: 70 dólares

*Traços de personalidade e curiosidades*: Karen reflete o papel das mulheres cientistas durante boa parte do séc. XX – ignoradas ou tendo suas conquistas colocadas em segundo plano (quando não usurpadas) pelo meio masculino. Personagem de poucas habilidades sociais, comumente vista como “alheia” ou “mal educada”, mas na verdade apenas muito focada no trabalho. Tendência por organização exagerada, apego excessivo a regras e procedimentos. Deseja ser vista e ter seus esforços reconhecidos, principalmente em comparação a homens. Tem forte senso de justiça e pode passar por grande crise interna se descobrir que seu trabalho é distorcido para outros fins. Costuma carregar consigo seu sistema operacional Merlin distribuído em vários disquetes, aguardando uma oportunidade de utilizá-lo ou aprimorá-lo.



## E) Michael (Mike) Johnson

Gênero: Masculino

Idade: 45 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,76m / 130 kg

Cabelos: Castanhos (levemente grisalhos)

Olhos: Pretos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Detroit, Michigan (EUA)

Características marcantes: Veterano do Vietnã, passado atribulado, alcoolismo

Mike Johnson poderia, alguns anos atrás, ser considerado o típico “cara durão” que os filmes de Hollywood exportam pelo mundo, se os anos 1970 não houvessem solapado os próprios mitos americanos: da mesma forma que Travis Bickle, de “Taxi Driver” (1976) tornou-se uma representação bem mais real e crua dos EUA que os mocinhos dos *westerns* e filmes de guerra, Mike é **uma expressão nada idealizada desse novo tempo**.

Seu começo de vida soa bem mais como as produções clássicas: filho de um veterano condecorado da 2ª Guerra Mundial que participou do “Dia D”, Mike foi introduzido justamente pelo pai no ramo da **Eletrotécnica**, do qual vivia antes e depois da guerra – no segundo momento, com uma mão a menos. O filho trabalhou desde a adolescência, começando no período em que o pai lutava na Europa: primeiro como pupilo na **General Electric (GE)**, depois na linha de montagem de baterias para carros da **Hudson Motor Car Company** em Detroit, até a fábrica mudar-se em 1954. Os empregos garantiram boa experiência a Mike, principalmente no manuseio de componentes elétricos automotivos. Em 1956, ao mesmo tempo em que se casava com a professora Sarah, uma amiga de infância, Johnson conseguiu uma vaga como eletricista na **General Motors**. A função lhe garantiu **estabilidade** para adquirir a casa própria e proporcionar conforto à infância da filha Maggie, nascida em 1960. A década seguinte continuou próspera à família Johnson, que garantiu uma **boa poupança** e até alguns luxos materiais...

Então veio a **convocação de Mike ao Vietnã**.

Tendo se alistado e passado por treinamento durante a **Guerra da Coreia (1950-1953)**, ainda à sombra do heroísmo do pai, Mike não fora na ocasião enviado à frente de combate. O mesmo não ocorreu em 1968, com a **mobilização dos reservistas**: servindo na nação asiática até 1971, Johnson adquiriu uma bala na perna, trauma de trilhas pela selva, e o **vício do alcoolismo**. O filho não podia fazer jus à lenda paterna, afinal – isso se esta também não passasse de encenação a alguém que sofrera tanto quanto ele.

Voltando a Detroit, **tudo desmoronou**: o consumo desenfreado de bebida manteve Mike em seu emprego somente até 1975, quando as ausências e erros ficaram intoleráveis. De técnico de produção, ainda tentou uma vaga como simples soldador numa fábrica menor, a oportunidade encerrada em meses. **O casamento acabou**, Sarah foi embora e levou Maggie.

Ao final, a medalha do Coração Púrpura ganha por seu ferimento em combate falhava em substituir seu coração despedaçado.

**Empobrecido, psicologicamente abalado e acima do peso**, Johnson viveu os últimos três anos de bicos em Detroit – e, embora seja muito competente com equipamentos elétricos, tanto a dependência do álcool quanto as rápidas mudanças na indústria, exigindo habilidades que nunca desenvolveu, comprometem sua busca por um emprego fixo. Quem diria uma improvável oportunidade de reconstrução de sua vida surgir quando, informado por um antigo companheiro de pelotão, Mike descobriu sobre as vagas a eletricistas em **San José Obrero...**

Nível de Personagem: 3

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 10

Habilidades: 4 de Força, 4 de Reflexos, 3 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): 7000 XP

Perícias: Máquinas Elétricas Nível 5, Usar Armas de Fogo Nível 3

Ferramentas: Alicates e solda leve

Itens: Cabos elétricos, componentes elétricos, fita isolante, peças metálicas

Traje: Macacão de Trabalho (PD 14, 9m deslocamento)

Dinheiro: 100 dólares

*Mecânica relacionada – Alcoolismo*: Ingerir até um litro de bebida alcoólica fará o personagem receber -5 de penalidade em testes de Reflexos e -3 em testes de Inteligência por 1 hora no tempo de jogo. Precisarão rolar um teste de Força CD 15 para não continuar bebendo acima dessa dose. Caso o álcool no organismo supere essa quantidade, as penalidades nos testes de Reflexos e Inteligência sobem para -7 e -5 respectivamente, durando 1d4 horas. Testes de Força CD 19 nessa condição impedirão o personagem de beber mais. Caso continue, as chances de entrar em coma alcoólico sobem 20% por dose de bebida (jogar d10). Se o personagem não resistir, a condição de coma alcoólico equivale a um desmaio por esgotamento do PV não letal.

No caso da abstinência, os sintomas surgirão a partir de 1d4 dias sem o consumo de álcool. Michael sofrerá tremores (-5 em testes de Reflexos), dores de cabeça, náuseas e severas alterações de humor, principalmente irritabilidade (-5 em testes de Sociabilidade). Na continuidade da crise, a condição evoluirá para convulsões e alucinações (-7 em Reflexos, -10 em Inteligência) – com o personagem, no caso, revivendo as experiências traumáticas do Vietnã (havendo o risco de atacar pessoas, tomando-as como inimigas do conflito). Caso não volte a ingerir bebida (o que, no entanto, levaria à condição anterior) e nem seja medicado, o personagem passará a realizar testes constantes de Força CD 15 (se em ação, 1 por rodada)

para permanecer consciente. Se falhar, desmaiará com esgotamento do PV não letal, havendo 20% de chance de ataque cardíaco (rolar d10). Ao acordar ainda em abstinência, os sintomas voltam a se suavizar, para depois crescerem em intensidade novamente, repetindo o ciclo.

*Traços de personalidade e curiosidades:* Personagem teimoso, desconfiado e de baixa autoestima. Acredita ser o melhor em sua área e dificilmente aceita conselhos ou críticas de trabalhadores mais novos. Hostil à URSS e ao Socialismo devido à experiência no Vietnã, tem a visão de mundo estruturada em clichês da Guerra Fria. Ainda assim, muito inclinado a ajudar aqueles ao seu redor. Caso encontre-se num cenário de selva ou mata fechada em San José, traumas da guerra virão à tona. Sente muita falta da filha. Pode ser direcionado a um arco de redenção ao longo do enredo do RPG, superando o passado e o alcoolismo.

## F) Nancy Phillips

Gênero: Feminino

Idade: 29 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,72m / 79 kg

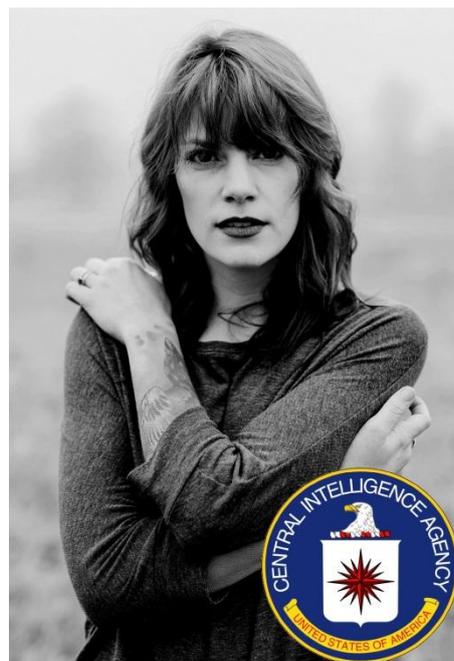
Cabelos: Ruivos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Atlanta, Geórgia (EUA)

Características marcantes: Ex-professora, passado nebuloso relacionado à espionagem, transtornos dissociativos



Unsplash / Wikimedia Commons

Uma das lembranças mais antigas de Nancy Phillips é um homem de chapéu e sobretudo, o qual sempre imaginou ser seu pai, erguendo um dedo em riste à boca mandando-a fazer silêncio. Depois, só se recorda da infância com Tia Daisy, **nenhuma menção ou presença de seu pai ou mãe** em anos e anos correndo pela casa de madeira amarela. “Não saber é melhor, eles tinham uma relação muito complicada!”, sempre disse a simpática senhora que a criou, embora seu cenho se fechasse ao mencionar o casal.

Foi na escola, pelos próprios coleguinhas, que obteve pistas sobre o passado. “**Seu pai era espião comunista!**”, gritavam em chacota, acrescentando que ela só podia ser também, pela cor do cabelo. Ele teria vindo aos EUA roubar informações sobre a bomba atômica, quando se apaixonou pela mãe dela, e os dois acabaram fugindo à União Soviética. Tia Daisy repudiava as histórias, mas Nancy também se lembrava do carro preto sempre parado à esquina de sua casa, com dois homens de chapéu e casacos – parecidos com a memória que tinha do pai – monitorando sua ida e chegada da escola. Só muito mais tarde entendeu serem do **FBI**.

Um pouco mais velha, começaram os **sonhos estranhos**. Lugares nos quais nunca estivera, pessoas sem rosto perguntando-lhe coisas... números, **números e frases** gravados em sua mente. No colegial, já não sabia mais o que era realidade ou ilusão, tendo surtos em sala de aula – o que piorou o *bullying* contra si. Seria esquizofrênica, ou algo parecido? O diretor do colégio, que por ventura também era psicólogo, foi o primeiro a cogitar se aquilo **se relacionava ao seu passado**. Tentando deixar para trás, Nancy estudou Matemática e formou-se professora. Via autocontrole e realização em seu ofício, **as visões desapareceram por anos**.

Até tudo voltar da pior forma ao passar a acreditar que os alunos conspiravam contra ela.

Iniciou-se do mesmo modo: sonhos e imagens descontraídas. Acordava suando frio depois de ver-se cercada pelas crianças recitando os mesmos números que a perturbavam no passado: **1156372, 1273430...** Antes de ter um ataque na frente delas, resolveu largar o emprego. A sorte foi seus conhecimentos serem exigidos por uma recém-aberta **empresa de programação computacional** em Atlanta, na qual ingressou e usou sua facilidade com

números para especializar-se em **engenharia de software**. Embora não esteja livre dos delírios, e acredite que às vezes o código binário fale consigo, Nancy respira mais tranquila... estável há dois anos, até o destino resolver perturbá-la com as vagas a programadores em **San José Obrero**.

Uma oportunidade de ouro não só pelo pagamento, mas pela **possibilidade de confrontar**, e quem sabe, **solucionar**, seu passado. Trabalhar junto com operários do bloco soviético, não distante de agentes da KGB... quem sabe descobrir as verdadeiras identidades e paradeiro de seus pais. A instabilidade mental de Nancy talvez piore, mas ao mesmo tempo só a verdade pode curá-la em definitivo.

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 6

Habilidades: 2 de Força, 3 de Reflexos, 4 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 3

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): 0 XP

Perícias: Linguagem de Programação Nível 3, Manutenção de Computadores Nível 3

Ferramentas: Alicate e chave de fenda

Itens: Componentes elétricos, disquetes, parafusos

Traje: Macacão de Trabalho (PD 13, 9m deslocamento)

Dinheiro: 100 dólares

*Mecânica relacionada – Memórias reprimidas*: Sob determinadas condições de ativação (EX: presença de homens de chapéu, óculos escuros e sobretudo, situações familiares, determinadas frases, etc.), Nancy precisará rolar um teste de Inteligência CD 17. Caso falhe, o jogador perde controle sobre a personagem (a ficha vai para o mestre) e esta realiza alguma ação involuntária, como registrar um desenho misterioso ou sequência numérica com os instrumentos que possuir à mão. A condição termina em 1d4 rodadas, e a personagem não se lembrará de suas ações ao recobrar a consciência. Caso obtenha sucesso no teste, a personagem recuperará alguma memória relativa ao seu passado – qual será e sua relevância determinadas pelo mestre.

*Traços de personalidade e curiosidades*: Como é de se supor, as visões e surtos de Nancy não são realmente causados por um transtorno mental, mas induções cerebrais provocadas por seu pai quando criança para nela esconder segredos de espionagem. A ideia é que a personagem se descubra aos poucos, e os números/informações sejam escavados de seus pensamentos para contribuir a revelações sobre a própria trama da aventura (ligadas a armas e tecnologias nucleares, no caso). Mestre e jogador chegarão a um acordo sobre como desenvolver essa progressão, o primeiro tomando cuidado para não revelar ao segundo

*spoilers* no processo. Nos traços de personalidade, Nancy é reservada e demora a fazer amizades, ainda que demonstre disposição. Tem medo dos segredos que carrega ferirem ou colocarem em risco outras pessoas, mas ao mesmo tempo possui grande obstinação em compreender o que guarda seu passado.

## 2.2. Operários soviéticos

Unsplash / Wikimedia Commons



### A) Anatoly (Tolya) Zoshchenko

Gênero: Masculino

Idade: 25 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,76m / 54 kg

Cabelos: Castanhos

Olhos: Verdes

Nacionalidade: Soviética (Ucraniana)

Local de nascimento: Sebastopol, Ucrânia (URSS)

Características marcantes: Bailarino, artista incompreendido, relutância em se envolver em assuntos políticos

Anatoly nasceu em 6 de março de 1953, o dia em que a morte de Stalin foi anunciada pela URSS. O pai, antissoviético convicto, exagerou na bebida e saiu gritando pela vizinhança impropérios contra o dirigente. A comemoração lhe rendeu alguns dias de cadeia, meses de desconfiança no estaleiro em que trabalhava e a **promessa**, exigida do filho desde muito pequeno, de que **jamais se envolveria em política**. O menino cumpriu-a, mas para perseguir outro sonho que talvez tenha lhe causado mais frustração do que tentar se tornar secretário-geral do Partido Comunista: **ser bailarino profissional**.

Desde muito cedo, Anatoly revelou aptidão à arte, a leveza e agilidade de seus movimentos conferindo-lhe o apelido de **Golfinho Azul**, devido à cor de seu collant de segunda mão e aos animais popularmente criados e treinados em Sebastopol. Seu maior objetivo foi cedo definido: o **Balé Bolshoi**, de Moscou. Os obstáculos: a necessidade de trabalhar na **indústria eletrotécnica** para sustentar-se e não ter seu talento reconhecido. O jovem de início resistiu às circunstâncias, recusando um emprego convencional e se apresentando na rua, onde, para sua vergonha, chegou até a **usar sua destreza para pequenos furtos** com os quais sobrevivia. Temendo que a ilegalidade prejudicasse sua fama futura, alistou-se numa fábrica de tratores. Apesar de atingir reconhecimento local, os colegas de indústria assinalando a capacidade de “Tolya” em unir arte à sua ocupação ao usar os passos de dança nos movimentos precisos dos alicates e soldas, o rapaz **falhou repetidamente em testes** para companhias ucranianas de balé. **Nervosismo**, muitos apontaram. Para ele, não ser bom o bastante, fazendo-o mergulhar decididamente nos estudos de dança – ainda que para prejuízo de sua função à linha de montagem, gerando repreensões do gestor da fábrica.

A contradição vivida por Anatoly, quem diria, promete ser solucionada por um destino desconhecido do outro lado do mundo: **San José Obrero**. Vagas a operários de Eletrotécnica foram oferecidas em sua fábrica, prometendo generoso pagamento e melhores chances de promoção quando do retorno à URSS. Condições favoráveis a Tolya dedicar maior tempo ao balé. Além disso, quem sabe seus esforços na ilha possam ser reconhecidos

a ponto de tornar-se propaganda aos demais trabalhadores do país? Um “**operário-bailarino**” – o Partido já teria pensado nisso algum dia? Com passos leves numa indústria pesada, **passar de taylorista a stakhanovista** pode ser a via que Zoshchenko tanto busca ao estrelato.

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 6

Habilidades: 3 de Força, 4 de Reflexos, 3 de Inteligência, 4 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): o XP

Perícias: Máquinas Elétricas Nível 2, Redes Elétricas Nível 2, Sabedoria das Ruas Nível 2

Ferramentas: Solda leve

Itens: Cabos elétricos, componentes elétricos, corda (100m)

Traje: Macacão de Trabalho (PD 14, 9m deslocamento)

Dinheiro: 80 rublos

*Mecânica relacionada – Balé*: Durante a ação, Anatoly pode sacrificar seu bônus de Reflexos na PD (+4 inicialmente, maior caso evolua a habilidade) durante a rodada (ou seja, incluindo os turnos dos outros personagens) por +4 ou mais adicionais em testes de Reflexos quaisquer – descontando penalidades, se houver. Esse recurso pode igualmente ser usado em situações de discrição, buscando passar despercebido e/ou silencioso em determinadas áreas. Também pode efetuar um ataque desarmado de 1d4 de dano não letal usando um teste de Reflexos contra a PD do oponente, mesmo sem a perícia Briga de Rua.

*Traços de personalidade e curiosidades*: Artista nato, disposto a reconhecer o que há de artístico nas outras pessoas. Busca a autossuperação constante, aceitando iniciativas ousadas e até mesmo planos considerados loucos. Adora ser reconhecido pelo que faz. Tende a nutrir certa inveja de pessoas que alcançam fama maior que a sua, principalmente se viverem daquilo que gostam. Toma distância de assuntos políticos, temendo controvérsias e represálias.

## B) Boris (Boba) Ivanovich Zhigunev

Gênero: Masculino

Idade: 34 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,92m / 155 kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Soviética (Bielorrussa)

Local de nascimento: Vitebsk, Bielorrússia (URSS)

Características marcantes: Praticante de luta livre, atleta profissional, herói nacional da URSS



Unsplash / Wikimedia Commons

O desde criança nada pequeno Boris, ou “Boba”, Zhigunev, pode ser considerado um privilegiado antes mesmo de vir ao mundo. O pai e os dois irmãos mais velhos não sobreviveram à invasão nazista da Bielorrússia; a mãe, grávida de Boris, escapando quase por um milagre e dando à luz escondida na floresta. Uma das primeiras histórias contadas sobre o garoto foi ter sido amamentado por uma urso no momento em que a genitora estava no auge da fraqueza. **Relatos envolvendo ursos** se tornariam comuns contendo seu nome: que começara seu treinamento lutando contra eles, que devorara um sozinho como café da manhã, ou que *ele mesmo* talvez fosse um urso.

O **porte físico avantajado** de Boris, desde a adolescência, lhe conferiu **postos envolvendo trabalho braçal** nos arredores de sua cidade, Vitebsk: cortando madeira, minerando carvão ou como auxiliar de mecânico. Foi nessa última ocupação que o menino descobriu sua **paixão pela Eletrotécnica**, reparando veículos e máquinas da população local. No entanto, aprofundar-se no estudo da área lhe era sonho distante, pois precisava ajudar no sustento do padrasto, irmãos menores e da mãe agora doente. Foi um aparente defeito de sua personalidade – viver envolvido em brigas no colégio e na vizinhança – que se revelou meio para aumentar sua renda: participar de **lutas por apostas**. Embora ilegais, ocorriam em grande quantidade, sendo meio de os envolvidos adquirirem dinheiro ou produtos que faltavam devido aos problemas de distribuição pelo Estado. Nos ringues em garagens, porões e até dentro de minas, Boba começou a se destacar, logo ganhando o apelido de “**Ciclone de Vitebsk**”.

Por volta de 1969, aos 25 anos, Zhigunev começou a trabalhar numa fábrica de cimento em Krychow. Tanto por suas maiores necessidades à época – considerando que o local pagava por produtividade – quanto pelo desejo em condicionar melhor seu físico às lutas, Boris rapidamente se destacou dentre os demais funcionários. A quantidade de cimento produzida pela fábrica dobrou: embora mais pelo maquinário quebrado o qual, com seus conhecimentos em Eletrotécnica, o rapaz consertou, do que a força de seus braços. O fato de continuar contribuindo ao reparo de carros na região logo **chamou a atenção do governo**

**soviético** através da base aérea instalada em Krychaw. Boris não deveria se surpreender, mas tornou-se **peça de propaganda stakhanovista**.

Mudando-se a Moscou em 1972, Zhigunev demorou a se habituar à fama indesejada. Entre discursos em rádios ou pessoalmente nos pátios das fábricas, cerimônias de condecoração ou ser realocado a outras fábricas de cimento para produzir metas ainda maiores que as já superadas, o lutador ao menos conseguiu **umentar seus ganhos**, proporcionando vida confortável à família em Vitebsk. Além disso, realizou o sonho de matricular-se no **Instituto de Engenharia Eletrotécnica de Moscou**, finalmente tornando-se profissional diplomado com ampla cobertura propagandística do governo: todos deveriam buscar se especializar em novas áreas para melhor contribuir à construção do Socialismo, diziam usando-o como exemplo.

Mas além de tudo isso, Boba também pôde **direcionar sua carreira nos ringues à legalidade**. Manifestando o desejo de tornar-se **atleta profissional de luta livre**, ganhou também apoio do Kremlin nessa empreitada, tomando parte em circuitos nacionais e logo desafiando oponentes de outros países – inclusive capitalistas. Nos últimos anos, o “Ciclone de Vitebsk” tem se tornado mais conhecido como lutador do que engenheiro elétrico, **herói do esporte soviético** que agora precisa vestir mais uma vez o macacão de operário por pedido de seu governo: com o envio de especialistas em Eletrotécnica a **San José Obrero** para atuação conjunta aos estadunidenses, julga-se boa estratégia de propaganda que Zhigunev também viaje à ilha, oferecendo seus préstimos ao projeto aeroespacial. Se, em referência à sua formação, o atleta é conhecido pelo golpe “**Eletrochoque Vermelho**” contra os adversários, é hora de voltar a lidar com a eletricidade para que a URSS ganhe nova energia em meio à Guerra Fria.

Nível de Personagem: 2

Dado de evolução: d8

Pontos de Vida (PV): 8

Habilidades: 4 de Força, 3 de Reflexos, 3 de Inteligência, 3 de Sociabilidade

Iniciativa: 0

Sistema de Trabalho: Stakhanovismo

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): 3000 XP

Perícias: Redes Elétricas Nível 4, Briga de Rua Nível 4

Emulação Socialista com público de 8 pessoas ou mais

Ferramentas: Alicates e furadeira

Itens: Cabos elétricos, componentes elétricos, fita isolante, luvas

Traje: Macacão de Trabalho Pesado (PD 15, -3 em Reflexos, 6m deslocamento)

Dinheiro: 120 rublos

*Traços de personalidade e curiosidades:* Este personagem foi criado como homenagem ao lutador Zangief da série de games “Street Fighter”, da Capcom. Boba é orgulhoso e cheio de si, comumente agindo para ser visto pelos outros, porém também possui grande coração e faz o necessário para auxiliar quem precisa. Valoriza enormemente sua família e sacrificaria a própria vida por ela. Confia muito no governo soviético e tende a ser cético quanto a acusações de que este possa estar prejudicando a si ou ao povo de alguma maneira. Por isso, potenciais conflitos surgiriam na situação de voltar-se contra ele.

### C) Katerina (Katya) Olegovna Dimitrova

Unsplash / Wikimedia Commons



Gênero: Feminino

Idade: 35 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,74m / 68 kg

Cabelos: Loiros

Olhos: Azuis

Nacionalidade: Soviética (Russa)

Local de nascimento: Gorky, Rússia (URSS)

Características marcantes: Símbolo do trabalho feminino soviético, controvérsia com o passado da mãe, insegurança ao trabalhar na Informática

A mãe de Katya, **Irina Dimitrova**, foi uma das famosas **franco-atiradoras femininas da URSS** durante a 2ª Guerra Mundial. Sendo-lhe atribuídas trinta e sete mortes de nazistas de 1943 a 1944, foi alardeada como heroína, condecorada e tornada exemplo à filha desde a mais tenra idade, embora o governo soviético não tenha demorado a mudar de opinião: assim como ocorrido a muitas outras combatentes – até mesmo de seu exato batalhão –, **Irina foi cedo esquecida**, proibida de se manifestar politicamente e relegada a uma sobrevivência miserável. O desgosto não a impediu de transmitir suas habilidades à filha, **Katya caçando animais com o mesmo rifle Mosin-Nagan usado pela mãe** enquanto suas amigas brincavam de bonecas. A menina também aprendeu **táticas de camuflagem e ocultamento**, inclusive na neve – mas todo esse ímpeto, infelizmente, não a capacitou a salvar Irina da morte presa a uma cama. Katya tinha então 11 anos. Em mente, um propósito bem claro: **conseguir para si o reconhecimento retirado de sua mãe** após a guerra.

Ao final da adolescência, começou a trabalhar numa fábrica de engrenagens. Seu esforço em produzir – ou “fúria”, alguns diriam, pela maneira como golpeava as peças com sua marreta – acabou notado. O salário por peça fez Katya garantir alguns fundos, seus números superando com folga todos os demais operários do lugar. O gestor sem demora chamou-a para conversar. Os tempos eram outros, o “camarada Kruschev” procurando desmontar a memória de Stalin, mas a necessidade de exemplos permanecia. **Sua dedicação fazia-a perfeito modelo de trabalhadora soviética**, totalmente empenhada na construção do Socialismo. E o Partido queria propagar seus feitos na linha de montagem de engrenagens.

A **propaganda stakhanovista** fez Katya estampar pôsteres e dar pronunciamentos em rádios. “A mulher que conquistará o mundo”, diziam; ocultando, no entanto, quem fora sua mãe. Elevando ainda mais a produtividade de sua fábrica em Gorky, a moça foi deslocada a **outros setores da indústria pesada soviética**. Era comum contraporem-na a homens, realizando trabalhos do mesmo tipo que eles enquanto comprovavam sua capacidade de igualar-se por fotos ou até pequenos documentários. Conforme vieram os anos 1970, porém, **as requisições a Katya diminuíram**. Seu nome era quase esquecido nos veículos

governamentais – imitando a sina da mãe – quando foi convocada pelo Ministro da Instrumentação, Automação e Sistemas de Controle:

“Camarada Dimitrova... já ouviu falar em computadores?”.

Não, ela não ouvira. E passar do setor de máquinas a algo tão novo e abstrato como a **Informática** certamente a incomodou – ainda mais pela carência de equipamento adequado em seu país e muito permanecer na teoria. O Estado, porém, queria **transformá-la em “garota propaganda” das novas tecnologias**, ambicionando sua difusão pela indústria soviética ao mostrar como trabalhadores de qualquer tipo poderiam facilmente a elas se adaptar. Mal aprendendo o que é um comando de programação, a operária ao menos adquiriu algum conhecimento sobre a **montagem e desmontagem dos aparelhos**. A insegurança, porém, não passou; prometendo aumentar quando Katya foi destacada à república de **San José Obrero** justamente para tomar parte numa equipe de técnicos em Informática!

Há muito em jogo: o sucesso da iniciativa aeroespacial, não demonstrar inferioridade diante dos americanos... e **honrar a memória de sua mãe**, ainda que tão silenciada. Katya não avançou tanto para desistir agora. E, não havendo escolha a não ser se transformar... que o teclado de um computador torne-se sua nova marreta ou um Mosin-Nagan!

Nível de Personagem: 3

Dado de evolução: d8

Pontos de Vida (PV): 10

Habilidades: 5 de Força, 4 de Reflexos, 2 de Inteligência, 3 de Sociabilidade

Iniciativa: 1

Sistema de Trabalho: Stakhanovismo

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): 7000 XP

Perícias: Manutenção de Computadores Nível 3, Usar Armas de Fogo Nível 4

Emulação Socialista com público de 7 pessoas ou mais

Ferramentas: Alicate, chave de fenda

Itens: Componentes elétricos, parafusos, peças metálicas, pólvora

Traje: Macacão de Trabalho Pesado (PD 16, -3 em Reflexos, 6m deslocamento)

Dinheiro: 130 rublos

*Traços de personalidade e curiosidades*: Muito preocupada em demonstrar competência e ser um exemplo aos outros. Sua insegurança faz com que minta dominar certas áreas (principalmente na Informática), complicando-se caso precise demonstrar na prática. Incomodada quanto a pessoas não serem reconhecidas por seus esforços ou habilidades. Tendência a resolver problemas via conflito ou força bruta.

## D) Mir Nikitaevna Nikolayeva

Gênero: Feminino

Idade: 19 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,62m / 50 kg

Cabelos: Castanhos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Soviética (Russa)

Local de nascimento: Leningrado, Rússia (URSS)

Características marcantes: Gênia precoce, ar misterioso, passado político conturbado



Mir ainda era um bebê de colo quando seu pai, o **físico nuclear soviético Nikita Nikolayev**, iniciou seu plano para **desertar com a esposa, Nadya, ao Ocidente**. O Muro de Berlim ainda não fora erguido, tornando mais fácil a travessia do lado socialista ao capitalista pela Alemanha. Motivado não só pela falta de liberdades de expressão e política em seu país, Nikolayev pretendia dar futuro melhor à filha, com a esperança de a Guerra Fria eventualmente acabar – razão pela qual lhe deu o nome de “**Paz**” em russo.

No entanto, o casal foi preso pela KGB durante sua travessia do Leste Europeu, e **nunca mais se ouviu falar dele**. O ano era 1961, as tensões entre EUA e URSS beirando o auge. Mir, com dois anos de idade, ficou sob custódia das autoridades soviéticas até ser enviada a um orfanato, no qual permaneceu até a adolescência. Foi na instituição que um professor de Matemática primeiro se atentou à **facilidade da garota com números**. Dando-lhe problemas de lógica para resolver, o educador percebeu que a menina de 13 anos possuía uma mente muito além do nível universitário. “Puxou ao pai”, alguns pensariam, embora jamais se arriscassem a dizer. Talvez acreditando na igual vocação da filha à traição, **a KGB não quis perder tempo e recrutou-a aos seus serviços**, a ironia de trabalhar às mesmas pessoas responsáveis pela morte dos pais escapando a Mir – ou ao menos assim aparentando.

Num curto período de tempo, a adolescente alternou-se entre os mais diversos setores estratégicos do governo soviético, do **programa espacial à defesa balística**. Também descobriu sua maior aptidão: a **Informática**, utilizando lógica dentro e fora das máquinas para resolver os problemas dos quais lhe cobravam soluções. O entendimento é que, se o governo dispusesse de recursos suficientes, o cérebro de Mir já teria feito a União Soviética pisar em Marte. Por ora, ele se consola em empregá-la para melhorar a eficácia do que já existe... e **participar de misteriosas missões de espionagem** dentro e fora do país.

Não se sabe ao certo com qual dos dois objetivos, ou ambos, Mir foi enviada à ilha de **San José Obrero**. Apenas especula-se que, assim como tão longe ela pode conduzir a tecnologia informacional soviética, a jovem seja igualmente **imprevisível** – impressão reforçada pela KGB ter reportado internamente, nos últimos meses, o desaparecimento de arquivos do início dos anos 1960 tratando de desertores...

Nível de Personagem: 2

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 6

Habilidades: 3 de Força, 4 de Reflexos, 4 de Inteligência, 3 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): 3000 XP

Perícias: Linguagem de Programação Nível 4, Espionagem Nível 3, Usar Armas de Fogo Nível 2

Ferramentas: Chave de fenda e quebrador de códigos

Itens: Componentes elétricos, disquetes e parafusos

Traje: Jaleco (PD 12, 9m deslocamento)

Dinheiro: 150 rublos

*Traços de personalidade e curiosidades*: Personagem idealizada como operária que também atua como espiã à KGB. Fechada, raramente tem sua voz ouvida. O governo soviético toma-a como leal devido ao seu histórico de colaboração, mas possui interesses próprios: um deles esclarecer o que realmente houve com seus pais. Tem uma visão niilista e fatalista da Guerra Fria, desaprovando EUA e URSS na mesma medida e defendendo que ambos deveriam colapsar para encerrar o risco de guerra nuclear. Pragmática e utilitarista, tende a tomar decisões de acordo com o resultado mais satisfatório, disposta a tolerar sacrifícios – inclusive dos outros.



## E) Sofiya Grigorievna Yuraskaya

Gênero: Feminino

Idade: 20 anos

Pele: Parda

Altura / Peso: 1,57m / 62 kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Azuis

Nacionalidade: Soviética (Georgiana)

Local de nascimento: Samtredia, Geórgia (URSS)

Características marcantes: Pesquisadora em Eletrotécnica, ex-ladra, união entre utilidade tecnológica e ganhos próprios

Baixinha e ligeira, Sofiya dava trabalho aos amiguinhos na brincadeira de pique-esconde quando criança. O último a restar geralmente tinha direito a maçãs colhidas de um pomar perto de onde moravam – e os pequenos mal percebiam que Sofiya, quando não ganhava, conseguia roubar as frutas do vencedor de forma tão discreta que ele só notava ao chegar em casa. Foi assim que a menina sobreviveu a uma infância difícil, **furtando alimentos e outros artigos necessários** à casa de sete irmãos sem jamais ser pega. A famosa ladra de Samtredia adquiriu a alcunha de “**Lince**”, embora fosse tão boa a ponto de os moradores jamais a associarem a Sofiya.

A garota cresceu, mas as contínuas dificuldades continuaram impelindo-a a uma vida ilegal. Sempre péssima na escola, sua maior fonte de aprendizado foi um **livro de Eletrotécnica** roubado da biblioteca local, através do qual aprendeu a manusear fios e dispositivos elétricos. **O conhecimento foi colocado a serviço da ladinagem**, Sofiya gerando curtos nos controles de portões ou apagando as luzes de prédios inteiros para garantir seu acesso despercebida. Em 1975, então com 17 anos, “Lince” planejava roubar um escritório ao lado do hospital de sua cidade, quando, passando pelos fundos do estabelecimento, percebeu uma queda de força não provocada por si. O gerador reserva do edifício estava com defeito e não foi ativado, colocando diversos pacientes em risco devido à falta de energia às máquinas que os mantinham vivos.

Movida por um instinto que não sabia possuir, a jovem realizou os reparos necessários ao gerador, religando a força em questão de minutos... somente para ser descoberta por dois guardas.

Ao invés de acabar presa, **Sofiya tornou-se inesperada heroína**.

A notícia do salvamento do hospital logo se difundiu por toda Geórgia. Apesar de o holofote impedir “Lince” de continuar com seus crimes, ela procurou fazer dele bom proveito: **juntou algumas economias** com a recompensa fornecida pelo Estado, e passou a usar suas habilidades num emprego regular, integrando uma **equipe de pesquisas** envolvendo **dispositivos elétricos** na capital Tbilisi. O direcionamento dos trabalhos ao uso estratégico da Eletrotécnica logo atraiu a atenção da **KGB**, Yuraskaya transferida a Moscou e ganhando

mais recursos para seus inventos. Secretamente, começou a planejar um arrojado esquema para o **roubo das reservas de ouro russas** da Rua Pravda – alguns de seus colegas pesquisadores participando do plano –, mas por querer melhor aplicar seus talentos, ou desconfiar do perigo e preferir enviá-la para longe, o governo subitamente transferiu Sofiya à ilha de **San José Obrero**.

Instruída a usar suas habilidades em Eletrotécnica à iniciativa aeroespacial conjunta com os EUA, “Lince” não deixará de aproveitar sua estada no Caribe para perseguir ganhos próprios. A república tropical guarda seus segredos; e algo que Yuraskaya aprendeu é não haver cofre ou sala secreta impossível de invadir.

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d8

Pontos de Vida (PV): 8

Habilidades: 2 de Força, 4 de Reflexos, 4 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Stakhanovismo

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): 0 XP

Perícias: Eletrotécnica Estratégica Nível 4, Sabedoria das Ruas Nível 2

Emulação Socialista com público de 9 pessoas ou mais

Ferramentas: Alicates, solda leve

Itens: Componentes elétricos, fita isolante, luvas, parafusos

Traje: Macacão de Trabalho (PD 14, 9m deslocamento)

Dinheiro: 120 rublos

*Traços de personalidade e curiosidades*: Personagem dissimulada que busca acima de tudo seus próprios ganhos, embora viva a contradição de, numa situação de perigo a outras pessoas, acabar ajudando – como fez consertando o gerador do hospital. Não gosta de ser enxergada como heroína e nem se vê assim. Lealdade instável e trabalho em grupo por conveniência. Costuma elaborar estratégias muito previamente às situações que pode encontrar, nunca sendo pega despreparada.

## F) Viktor Borisovich Jaspárov

Gênero: Masculino

Idade: 31 anos

Pele: Parda

Altura / Peso: 1,67m / 68 kg

Cabelos: Castanhos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Soviética (Cazaque)

Local de nascimento: Taraz, Cazaquistão (URSS)

Características marcantes: Jogador de xadrez, exímio estrategista, fã de jogos e enigmas



Unsplash / Wikimedia Commons

Antes mesmo de nascer, o pequeno Viktor – meio russo, meio cazaque – viu-se envolvido num jogo quando o pai tentou descobrir o sexo da criança pelos alimentos que a esposa grávida tinha vontade de comer. Errou em sua estimativa, jurando ser uma menina – de todo modo, o garoto **herdou o gosto do pai por charadas e desafios**, sendo também por ele introduzido na maior paixão de sua vida: o **xadrez**. Claro, houve igualmente a **caça**, pai e filho passando extensas noites juntos enquanto encurralavam animais nas pradarias; mas Viktor reconhece ter favorecido as garras mentais muito mais que as físicas.

Na escola, não havia quem derrotasse o fenômeno Jaspárov. Adolescente, passou a usar suas habilidades no jogo para **melhor ler as pessoas**, sendo verdadeiro imã de amigos e namoradas, além da simpatia de todos os seus professores. O primeiro emprego foi numa fábrica de couros de sua cidade; depois, uma usina de carvão. Viktor fascinava os colegas com suas brincadeiras e perspicácia, mas os gestores logo notaram um problema: **o rapaz desviava tempo do trabalho aos seus passatempos**, e estimulava os demais operários a fazerem o mesmo. Logo as metas de produção estavam atrasadas enquanto os trabalhadores vibravam no quinto campeonato interno de xadrez realizado em apenas dois meses!

Jaspárov tornou-se constante alvo de represálias pelos dirigentes, quando não os cooptava pelo próprio jogo. Um relatório governamental de 1973 acusa o diretor de uma fábrica de vidro de ter cedido uma transferência de cargo a Viktor após ter perdido para ele no xadrez. De incômodo, o jogador passou a ser visto como aliado quando se mudou a Moscou e começou a estudar **Ciência da Computação**. Seu primeiro feito foi, em 1977, desenvolver “Ivan”, um computador jogador de xadrez capaz de desafiar campeões humanos, em competição a “Boris”, modelo lançado no mesmo ano nos EUA com irônico nome russo. 1978 começou com Viktor trabalhando num jogo de xadrez virtual para microcomputadores – o “**Tarazchess**”, homenagem à sua cidade natal – simultaneamente ao sonho de colocar Ivan para desafiar as máquinas jogadoras de xadrez estadunidenses, e superá-las.

O duelo entre computadores talvez leve ainda algum tempo, mas Jaspárov já poderá desafiar operários capitalistas para partidas presenciais de xadrez: o programador foi convidado a viajar à ilha de **San José Obrero**, onde suas habilidades informacionais servirão ao novo

programa aeroespacial em parceria com os EUA. Empolgado com a inesperada etapa do jogo de sua vida, Viktor pretende aproveitá-la para efetuar seu derradeiro xeque-mate.

Nível de Personagem: 3

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 9

Habilidades: 2 de Força, 5 de Reflexos, 6 de Inteligência, 5 de Sociabilidade

Iniciativa: 5

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): 7000 XP

Perícias: Linguagem de Programação Nível 4, Redes de Computadores Nível 3, Sobrevivência Nível 2, Usar Armas de Fogo Nível 1

Ferramentas: Chave de fenda e alicate

Itens: Cabos de rede, componentes elétricos, disquetes, parafusos, 1 tabuleiro de xadrez com peças

Traje: Jaleco (PD 13, 9m deslocamento)

Dinheiro: 75 rublos

*Mecânica relacionada – Xadrez*: Partidas do jogo podem simplesmente ter seu resultado definido por testes resistidos de Inteligência. Se ficarem muito frequentes ao longo das aventuras e o mestre quiser introduzir uma mecânica mais detalhada (com maiores possibilidades), pode-se introduzir uma CD comum à partida de acordo com a habilidade média dos dois competidores (EX: se Jaspárov jogará com um operário que nunca disputou xadrez na vida, a CD seria baixa – algo como 8. Se o oponente for um jogador veterano ou até mais habilidoso que o russo, a CD poderia subir a 18). Ambos os competidores rolam testes de Inteligência. Aquele com o maior valor na jogada ainda ganharia, mas superar ou não a CD poderia indicar uma partida rápida ou demorada, a complexidade dos movimentos usados na partida, etc.

*Traços de personalidade e curiosidades*: Ser um jogador nato cria grande aptidão à estratégia. Tem raciocínio rápido, boa lábia e tende a ocupar a posição de líder do grupo – mesmo sem o convite dos colegas. Desenvolve fácil rivalidade com outras pessoas no campo intelectual, principalmente se estas o superarem por ações. Aceitar ou não desafios depende mais do quanto se entreterá resolvendo-os do que por sua bússola moral.

## 3. A aventura: passo a passo

Nesta seção, serão descritas todas as etapas para o desenvolvimento do enredo da aventura Projeto San José. Ela funciona como um **roteiro geral** do que os jogadores encontrarão em seu caminho, contendo mapas, fichas de PNJs, descrição de encontros e todos os elementos que, concatenados pelo mestre, farão a história ganhar vida.

Devido à liberdade de ação natural a um RPG, **nem todas as possibilidades serão cobertas por este guia**. A tarefa do mestre será usar de sua própria preparação e improviso para preencher as lacunas, enriquecendo a proposta de jogo para levar o enredo a patamares ainda mais ricos que os imaginados pelo autor. Pela sistematização deste conteúdo, espera-se que os mestres assimilem como preparar uma aventura e consigam elaborar seus próprios enredos com facilidade.

Por conter a revelação do desenvolvimento e reviravoltas previstos ao enredo desta aventura, **este é o trecho do material mais repleto de spoilers** – portanto deve ser lido **unicamente pelo mestre** durante a preparação do jogo, **o conhecimento pelos jogadores podendo arruinar potencialmente a experiência do RPG**.

### 3.1. A chegada: Ciudad Rodriguez

Os operários chegarão ao país através do **Aeroporto Internacional Antonio Sanchez de Almaraz**, situado à **capital Ciudad Rodriguez** – a não ser que alguma circunstância específica do enredo faça-os pousar em outro local. O aeroporto, situado à ilha de San Miguel na baía de San Eusebio, **está em obras**, e é provável que logo de início os personagens se deparem com trabalhadores locais da construção civil: afro-caribenhos e indígenas em sua maioria. **Um representante do governo local** virá receber os operários (um militar de patente mais alta ligado diretamente ao general López, como um major ou coronel), assim como **acompanhantes de cada superpotência**. Talvez seja um bom momento para **introduzir PNJs espões** que serão recorrentes ao longo de toda a aventura:



Pixabay

#### **John Newman – Agente da CIA**

Gênero: Masculino

Idade: 42 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,78m / 86 kg

Cabelos: Castanhos

Olhos: Pretos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Chicago, Illinois (EUA)

Características marcantes: Veterano do Vietnã, ferimento de guerra na perna, desconfiado em exagero da URSS e comunistas

Nível de Personagem: 6

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 14

Habilidades: 7 de Força, 8 de Reflexos, 6 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 8

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 25000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 5, Espionagem Nível 5, Usar Armas de Fogo Nível 5

Ferramentas: Pistola Browning Hi-Power .40, Submetralhadora H&K MP5 9mm, Rádio portátil

Itens: Colete à prova de balas (-1 em Reflexos), 2 pentes de munição de pistola, 1 pente de munição de submetralhadora, 1 cartão de acesso do Centro de Comando

Traje: Terno<sup>1</sup> (PD 16 padrão, 19 contra tiros/explosões com colete, 3m deslocamento devido ao colete, 6m sem colete<sup>2</sup>)

Dinheiro: 500 dólares

<sup>1</sup>Considerar equivalente ao Jaleco.

<sup>2</sup>Devido ao ferimento de guerra na perna, John sempre terá 3m de deslocamento a menos que o estabelecido. Mínimo: 1,5m.

## **Elena Sergevna Vladinova – Agente da KGB**

Gênero: Feminino

Idade: 38 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,73m / 64 kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Pretos

Nacionalidade: Soviética (Russa)

Local de nascimento: Volgogrado, Rússia (URSS)

Características marcantes: Altamente disciplinada, olho vivo em dissidentes ou traidores, intenso uso de disfarces



Nível de Personagem: 6

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 12

Habilidades: 6 de Força, 8 de Reflexos, 7 de Inteligência, 5 de Sociabilidade

Iniciativa: 8

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 25000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 2, Briga de Rua Nível 2, Espionagem Nível 4, Usar Armas Brancas Nível 4, Usar Armas de Fogo Nível 4, Usar Explosivos Nível 2

Ferramentas: Pistola Makarov 9mm, Submetralhadora Škorpion vz. 61, kit de disfarce

Itens: Kit de primeiros-socorros, 2 pentes de munição de pistola, 1 pente de munição de submetralhadora, 1 cartão de acesso do Centro de Comando

Traje: Terno (PD 16, 9m deslocamento)

Dinheiro: 150 rublos



Mapa de Ciudad Rodriguez, 1978

Os operários de cada país serão **agrupados em separado**, cada equipe guiada pelo respectivo agente de seu serviço secreto. Colocados em ônibus, um dos primeiros vislumbres que terão da cidade será a **Ponte Presidente General Gabriel Ortiz Vázquez**, suntuosa obra ligando a ilha de San Miguel ao continente e um dos símbolos da ditadura militar iniciada em 1952. Segundo a oposição, superfaturada e servindo de verdadeira “ponte à riqueza” na vida dos envolvidos.

Os próprios agentes conduzindo os grupos lhes informarão a **localização das embaixadas de seus países**, às quais poderão recorrer caso sejam perseguidos pelo governo local, ganhando imunidade tão logo pisem em seu território. A **embaixada dos EUA**, tradicional aliado dos dirigentes militares de San José Obrero, encontra-se num palacete junto à área do Capitólio (*ver adiante*), próxima a ministérios e sedes de outros órgãos oficiais. Já a **embaixada da URSS**, devido à recente retomada de relações diplomáticas, funciona improvisadamente num antigo prédio de condomínio ao norte da capital, bairro de **Punta del Fuerte** (que possui esse nome devido às ruínas do forte construído por **Afonso Rodriguez de Olivares**, que originou a cidade).

Os ônibus pararão no **Centro Comercial** para os operários comprarem víveres ou outros objetos de que precisem. Isso levará algumas horas, criando **chances de se explorar a capital**. O **Mercado Central**, onde se reúnem comerciantes dos mais variados tipos, é o lugar onde os personagens **podem trocar seu dinheiro pela moeda local** (pesos obreros, utilizados na maioria das transações na ilha), conforme taxa de câmbio na tabela abaixo:

<b>Conversão de dólares e rublos em pesos obreros</b>		
0,25 dólares (EUA)	1 rublo (URSS)	0,50 pesos obreros (San José Obrero)
1 dólar (EUA)	4 rublos (URSS)	2 pesos obreros (San José Obrero)
5 dólares (EUA)	20 rublos (URSS)	10 pesos obreros (San José Obrero)
10 dólares (EUA)	40 rublos (URSS)	20 pesos obreros (San José Obrero)
50 dólares (EUA)	200 rublos (URSS)	100 pesos obreros (San José Obrero)
100 dólares (EUA)	400 rublos (URSS)	200 pesos obreros (San José Obrero)
500 dólares (EUA)	2000 rublos (URSS)	1000 pesos obreros (San José Obrero)

O mercado também pode ser usado para **comprar ferramentas ou itens** além daqueles com que os personagens já iniciarão a aventura. Como dito no livro básico, não se pretende tabular estritamente o preço dos produtos disponíveis no jogo, mas para fins de facilidade, segue tabela com **sugestões de valores** do que poderia ser encontrado.

<b>Sugestões de preços à venda de itens e ferramentas</b>			
<b>Item</b>	<b>Preço (em pesos obreros)</b>	<b>Ferramenta</b>	<b>Preço (em pesos obreros)</b>
Balas de revólver	\$70 (6 balas)	Alicate	\$20
Cabos elétricos	\$40 (porção)	Binóculos	\$100
Cabos de rede	\$60 (porção)	Chave de fenda	\$24

Colete à prova de balas	\$240	Chave inglesa	\$40
Componentes elétricos	\$20 (porção)	Furadeira	\$160
Componentes inflamáveis	\$30 (porção)	Multímetro	\$240
Corda	\$12 (100m)	Pistola Colt M1911 .45	\$1000
Disquetes	\$200 (10 unidades)	Rádio portátil	\$120
Fita isolante	\$5	Revólver Smith & Wesson M29 .44	\$1200
Kit de primeiros-socorros	\$10	Solda leve	\$200
Luvas	\$15	Solda pesada	\$340
Máscara de soldador	\$40		
Parafusos	\$5 (100 unidades)		
Peças metálicas	\$2 (porção)		
Pente de munição de pistola	\$50 (7 a 10 balas)		
Pólvora	\$5 (porção)		

É no mercado em que também ocorrerá a **primeira interação entre operários estadunidenses e soviéticos**, já que os grupos se dispersarão pelas barracas e lojas. Pode haver apresentações e diálogos delineando tanto estranhamento cultural quanto o estabelecimento dos primeiros laços em comum. **Os agentes Newman e Vladinova estarão à espreita** e poderão intervir caso achem necessário, claro.



Palácio do Governo

Terminados os assuntos no Centro Comercial, os operários voltarão aos ônibus separados e passarão pela região do **Capitolio** rumo à estrada partindo do sul de Ciudad Rodriguez que conduz ao Centro de Pesquisas Aeroespaciais. Aqui, os personagens verão diversos marcos históricos e prédios governamentais, como o **Parque Monumental 3 de Novembro**, uma espécie de praça gigante densamente arborizada com chafarizes e diversas estátuas lembrando personalidades da ilha no séc. XIX, a principal dedicada a **Juan Gonzalez de Mendoza**, líder da independência do país. Acima das

copas verdes ergue-se a cúpula do **Palácio do Governo**, sede tanto do poder executivo quanto do legislativo, sua fachada neoclássica a cessada por ampla escadaria e a estrutura do prédio lembrando uma versão compacta do Capitólio dos EUA em Washington.

Mais modestas que o símbolo governamental – o que deve fazer o padre Estebán Hurtado revirar-se no túmulo – são as torres barrocas da **Catedral Metropolitana** dedicada a São José Operário, logo a sudeste; a fachada da igreja voltada a outra praça. Não só o religioso que governou a república no passado, mas outros ex-presidentes, estão enterrados junto ao altar do templo. Continuando a leste, há o campus da **Universidade Nacional de Ciudad**

**Rodriguez**, instalada em imponente casarão de quatro andares circundando um pátio interno. Devido aos cursos de humanidades serem tradicional foco de oposição à ditadura militar, a instituição viveu ocupada pelo Exército ininterruptamente desde 1952, embora o cessar-fogo tenha arejado o clima e permitido maior circulação de alunos e ideias – ainda que soldados ainda sejam vistos patrulhando as redondezas.

O **acesso ao interior dos órgãos governamentais é restrito**, e num primeiro momento os personagens não terão motivos para explorar a área – seus superiores exigindo que eles prossigam às instalações onde trabalharão com urgência. Porém, devido à imprevisibilidade, e igualmente para uso posterior, seguem as **fichas padrão para soldados das Forças Armadas de San José Obrero**:

### **Soldado Leve – Exército de San José Obrero**

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 6

Habilidades: 4 de Força, 4 de Reflexos, 3 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 0 XP

Perícias: Usar Armas de Fogo Nível 3, Usar Explosivos Nível 3

Ferramentas: Pistola Colt M1911 .45, Rifle de assalto M16, rádio portátil

Itens: 2 pentes de munição de pistola, 1 pente de munição de rifle de assalto

Traje: Uniforme Militar (PD 16, 9m deslocamento)

Dinheiro: 200 pesos obreros

### **Soldado Pesado – Exército de San José Obrero**

Nível de Personagem: 1

Dado de evolução: d8

Pontos de Vida (PV): 8

Habilidades: 4 de Força, 2 de Reflexos, 3 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 0

Sistema de Trabalho: Stakhanovismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 0 XP

Perícias: Usar Armas de Fogo Nível 4, Usar Explosivos Nível 2

Ferramentas: Revólver Smith & Wesson M29 .44, Espingarda Remington M870, rádio portátil

Itens: 2 tambores de munição de revólver, 1 caixa de munição de espingarda

Traje: Uniforme Militar Pesado (PD 20 contra tiros e explosões, PD 16 contra outros ataques, -5 reflexos, 3m deslocamento)

Dinheiro: 300 pesos obreros

### **Oficial – Exército de San José Obrero**

Nível de Personagem: 3

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 10

Habilidades: 4 de Força, 4 de Reflexos, 5 de Inteligência, 4 de Sociabilidade

Iniciativa: 3

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 7000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 5, Usar Armas de Fogo Nível 4

Ferramentas: Pistola H&K P7 9mm, rádio portátil

Itens: Colete à prova de balas (-1 em Reflexos), 1 pente de munição de pistola

Traje: Uniforme Militar (PD 16, 6m de deslocamento devido ao colete, 9m sem colete)

Dinheiro: 700 pesos obreros

Apesar de não mandatórias, **outras áreas da capital** podem eventualmente ser exploradas:

Nuestro Pueblo: Bairro ao norte da cidade fundado por ex-escravos logo que a servidão foi abolida no país, é área de forte presença afro-caribenha. Visitantes andarão pelas ruas embalados por melodias de *ska* e *reggae*. Com o passar dos anos, a comunidade cresceu e estreitou seus laços a ponto de se tornar entidade política própria, não se curvando totalmente nem à ditadura militar – o que fez até alguns foragidos políticos se esconderem na área antes de partirem a outros países. Apesar de se dizer que o “povo do Pueblo” detesta que lhe tragam problemas, pode-se ter certeza que ele ajudará quem não tiver a quem mais recorrer.

Camino del Mar e Marina Azul: Os dois bairros costeiros a oeste compõem a “área nobre” da capital, abrigando as mais caras residências e condomínios restritos à elite. Devido ao interesse turístico dos EUA pelo



Unsplash

Bairro de Camino del Mar

país a partir dos anos 1930, diversos cassinos e hotéis foram abertos na região, muitos deles ainda em funcionamento – administrados por empresas estadunidenses. A não ser os mais endinheirados, o acesso da população nativa da ilha aos estabelecimentos sempre foi barrado, embora o clima de apaziguamento do cessar-fogo e discurso de reconstrução nacional tenham tornado isso mais flexível. Se alguém pretende ir à praia em Ciudad Rodriguez, provavelmente o fará visitando este distrito.



pixabay

Bairro de Villa San José

Villa San José: Fazendo jus a São José Operário (e ao nome do país), este é um bairro predominantemente de trabalhadores, tanto branco quanto indígena em termos étnicos. Seus moradores são funcionários do porto a oeste (bastante movimentado e ótimo local para se obter informações, principalmente de estrangeiros que chegam ao país), da ferrovia ou outras indústrias espalhadas pelo sul da capital, como olarias e pequenas metalúrgicas. Boa parte da área sudoeste é ocupada pelo Cemitério Nacional, que não se resume a sepulturas: além de abrigar mausoléus de personalidades

históricas do país, o local abre-se a um grande bosque parcialmente ocupado, desde os anos 1960, por grupos de sem-teto, que ali construíram moradias improvisadas de madeira e lona. A maioria, camponeses deslocados do interior pela violência da Guerra Civil. “Os mortos de corpo convivendo com os mortos em oportunidades”, noticiou certa vez a imprensa local, para imediata censura do governo.



pixabay

pixabay

Monte Wuyweruno visto de Ciudad Rodriguez



Unsplash

Catedral Metropolitana de São José Operário, Ciudad Rodriguez

### 3.2. O Centro de Pesquisas Aeroespaciais

De Ciudad Rodriguez, os ônibus com os trabalhadores seguirão pela estrada sul ao longo do litoral (uma paisagem deslumbrante aos estrangeiros), efetuando percurso de poucas horas através das pequenas cidades de **Niño Jesús** (centro industrial, contando também com um porto) e **Villa Perla** (comunidade de pescadores e extração de pérolas, de onde sai a maioria das joias exportadas pelo país). No extremo sul do Cabo Pérola, chegarão ao **Centro de Pesquisas Aeroespaciais EUA-URSS**, de entrada proibida a qualquer indivíduo não autorizado. **A maior parte da aventura ocorrerá aqui.**

A **entrada principal** do lugar situa-se ao norte, através de **dois portões** bem vigiados. Depois de deixarem os ônibus e serem finalmente **colocados juntos** no pátio das instalações, os operários estadunidenses e soviéticos passarão por um **tour** pelo local, seguindo as vias internas, semelhantes a ruas asfaltadas, que atravessam o perímetro. Serão guiados por **Cristóbal Jiménez**, o diretor – **especialista de San José Obrero em Eletrotécnica** indicado ao cargo para evitar que alguém dos EUA ou URSS o ocupasse e gerasse críticas da superpotência desprivilegiada. Além disso – o que será explicado aos personagens – Jiménez é um elo entre as tecnologias desenvolvidas no centro e a própria ilha, garantindo que o país anfitrião do projeto também desfrutará de seus resultados.



**Cristóbal Jiménez – Diretor do Centro de Pesquisas Aeroespaciais**

Gênero: Masculino

Idade: 42 anos

Pele: Parda

Altura / Peso: 1,70m / 102 kg

Cabelos: Pretos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Obrerana

Local de nascimento: Forte Dominguez (San José Obrero)

Características marcantes: Discurso nacionalista, muito apegado ao trabalho, pouca tolerância a erros de seus subordinados

Nível de Personagem: 5

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 10

Habilidades: 3 de Força, 6 de Reflexos, 8 de Inteligência, 5 de Sociabilidade

Iniciativa: 6

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Eletrotécnica

Experiência acumulada (opcional): 18000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 1, Operar Máquinas Nível 1, Operar Veículos Nível 1, Eletrotécnica Estratégica Nível 3, Máquinas Elétricas Nível 2, Redes Elétricas Nível 2, Espionagem Nível 2

Ferramentas: Alicate, multímetro e solda leve

Itens: Cabos elétricos, componentes elétricos, disquetes, fita isolante, luvas, 1 cartão de acesso do Centro de Comando e 1 dispositivo elétrico misterioso

Traje: Terno (PD 14, 9m deslocamento)

Dinheiro: 500 pesos obreros

O trajeto começará pelo **Centro de Desenvolvimento e Produção (CDP)**, prédio de três andares que funciona tanto como fábrica quanto núcleo de pesquisa das instalações, onde os operários viverão sua rotina de trabalho. O térreo e primeiro andar do local têm a maior parte de seu espaço ocupado por **uma linha de montagem aos operários de Eletrotécnica**, onde produzirão placas de circuito impresso e os dispositivos elétricos para a navegação do ônibus espacial Dedalus. A corredores de distância, **uma central de programação aguarda os especialistas de Informática**, operando em rede integrada a **IRENE** (a deusa grega da paz), um grande computador de alta capacidade de processamento composto por vários mainframes numa sala do subsolo. Os demais níveis são formados por **laboratórios de pesquisa** (acesso proibido a operários sem as devidas credenciais) utilizados por técnicos e cientistas, **área administrativa e dependências** como **banheiros, sala de descanso** (contando com sofás, TV, livros, revistas e até um toca-discos com pequeno acervo de vinis), **enfermaria, cozinha e refeitório**.

Os operários comuns cedo perceberão que os cientistas e técnicos acima mencionados serão **raramente vistos por eles**, não só por trabalharem numa área restrita, mas **não se recolherem no Alojamento dos Operários** (*ver adiante*). Será possível investigar onde, exatamente, situa-se o dormitório destes funcionários, concluindo-se estar no **subsolo do CDP**. Um dos poucos ambientes comuns frequentados tanto por operários quanto por esses cientistas e técnicos será a **sala de descanso**, abrindo algumas possibilidades de interação.

Quanto a PNJs encontrados nesta área, recomenda-se que o mestre **utilize ou adapte as fichas prontas de operários** para os colegas de trabalho dos jogadores. Outros modelos são os seguintes:

### **Cientista**

Nível de Personagem: 4

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 9

Habilidades: 2 de Força, 4 de Reflexos, 6 de Inteligência, 3 de Sociabilidade

Iniciativa: 4

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Eletrotécnica ou Informática



Pixabay

Experiência acumulada (opcional): 12000 XP

Perícias: Se Eletrotécnica: Eletrotécnica Estratégica Nível 5, Máquinas Elétricas Nível 5. Se Informática: Linguagem de Programação Nível 5, Redes de Computadores Nível 5.

Ferramentas: Se Eletrotécnica: Alicate e fita isolante. Se Informática: Alicate e chave de fenda.

Itens: Cabos de rede, cabos elétricos, componentes elétricos, disquetes, parafusos e 1 cartão de acesso à sala do computador IRENE

Traje: Jaleco (PD 12, 9m deslocamento)

Dinheiro: 350 pesos obreros



**Funcionário administrativo / Cozinheiro / Enfermeiro / Zelador**

Nível de Personagem: 2

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 6

Habilidades: 3 de Força, 2 de Reflexos, 2 de Inteligência, 2 de Sociabilidade

Iniciativa: 2

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 3000 XP

Perícias: Não possui

Ferramentas: Relacionadas à função (EX: Caneta, martelo, kit de primeiros-socorros, vassoura, etc.)

Itens: Relacionados à função (EX: Chaves, crachá, pregos, etc.)

Traje: Jaleco (PD 10, 9m deslocamento)

Dinheiro: 100 pesos obreros

Situado do lado oposto do pátio, e com sua entrada bem em frente à porta do CDP, o **Centro de Comando**, em seus dois andares, é o coração da base, onde se situa o **corpo administrativo central** (incluindo o escritório de Cristóbal Jiménez e salas destinadas a John Newman e Elena Vladinova) e **núcleo de segurança** (contando com a sala de controle das câmeras de vigilância, controle central dos alarmes e sala de operação do radar, situado numa redoma ao lado do prédio). **O acesso é restrito** a pessoal autorizado, ou seja: também constitui área fora dos limites aos operários.

A oeste do Centro de Comando encontra-se o **Quartel**, estrutura de térreo e apenas um andar que abriga os **dormitórios** e **arsenal** do



Unsplash

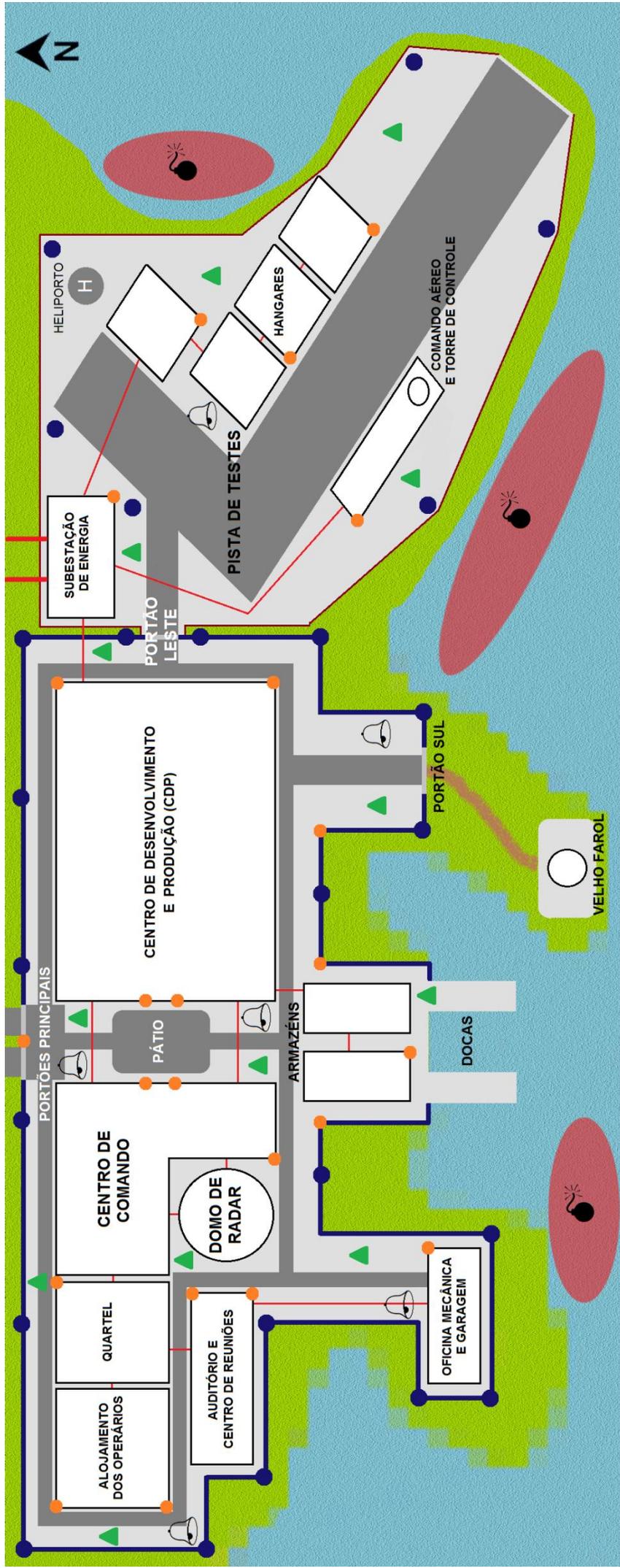
contingente militar da base, tanto de soldados estadunidenses quanto soviéticos – embora permaneçam em quartos separados (um por nível). Também possui **celas de detenção** para eventualidades, embora o próprio comando afirme não querer jamais precisar usá-las.

Bem ao lado, na ponta noroeste do complexo, está o **Alojamento dos Operários**. Possuindo apenas térreo, contém os dormitórios dos trabalhadores estadunidenses e soviéticos, divididos apenas em masculino e feminino, não nacionalidades: ou seja, será outro **espaço de convivência** dos personagens das superpotências rivais. **Banheiros** existem em anexo aos quartos, contendo duchas coletivas; e cada dormitório possui diversos **armários** com a função de manter os pertences dos operários, cada um responsável pelo seu com uma **chave** aos seus cuidados (conta como 1 item). Há também uma **cozinha** e **sala de refeições** (não confundir com o refeitório do CDP!) onde sempre serão servidos café da manhã às 6h e um lanche noturno a partir das 18h; e uma **área de serviço** para os operários lavarem suas roupas e cuidarem de outros pequenos afazeres pessoais. Saltará aos olhos dos personagens o Quartel estar bem ao lado de seu alojamento, indicando uma intenção de **vigilância constante**, além de **câmeras** por toda parte – exceto dentro dos dormitórios e banheiros. A guarda possui **cópias de todas as chaves de armários** dos operários, embora isso não lhes seja revelado – sendo provável que descubram da pior maneira.

Ao imediato sul do Quartel e Alojamento dos Operários está um **Centro de Reuniões** contendo **auditório** onde os trabalhadores, em meio ao tour, assistirão a um documentário de poucos minutos contando sobre o Projeto San José, incluindo o histórico da Guerra Civil, a iniciativa do cessar-fogo na ilha e quais os objetivos da parceria entre EUA e URSS. Existe uma grande **sala de reuniões** próxima ao auditório, mas apenas membros do alto escalão podem acessá-la.

A extremidade sudoeste é a localização da **Oficina Mecânica**, que também funciona como **garagem** aos veículos em serviço na base, como jipes, carros oficiais e até um ou dois caminhões. Uma das áreas mais isoladas do complexo, constitui bom repositório de ferramentas e, por que não, esconderijo.

O centro-sul das instalações é ocupado por dois **Armazéns** usados para a estocagem de materiais relacionados ao trabalho realizado no CDP e outras reservas necessárias à base. Depois deles, as **Docas** se estendem em dois píeres para receber as seletas embarcações autorizadas a aportar, geralmente trazendo suprimentos ou reforços militares. Situam-se à sombra da colina do **Velho Farol**, estrutura abandonada do começo do séc. XX próxima à qual o Centro de Pesquisas foi erguido. Torre descorada em suas listras vermelhas e brancas, muitos tijolos faltando e a cabine ao topo semidestruída, é acessada por uma estrada de terra que parte do portão sul da base. Cristóbal Jiménez vive manifestando o desejo de demolir o farol, mas enquanto não recebe autorização, os guardas reagirão com hostilidade a qualquer atividade vinda dele, por pressupô-lo vazio e assim dever ficar. Devido ao alegado risco de desabamento, ele se tornou, automaticamente, **área restrita aos operários**. Na verdade, o local possui diversos segredos, como veremos adiante (*ver seção “O farol”*).



**CENTRO DE PESQUISAS  
AEROESPACIAIS EUA-URSS**

-  Torre de Guarda
-  Muro (c/ Passarela)
-  Cerca de arame farpado
-  Abastecimento de energia
-  Área de patrulha (2 a 5 guardas)
-  Câmera de vigilância externa
-  Interruptor de alarme
-  Área minada



Toda essa porção do complexo encontra-se cercada por um muro de 12m de altura, contendo uma **passarela** por toda sua extensão, através da qual sentinelas transitam entre várias **torres de guarda** distribuídas estrategicamente. Várias delas possuem **holofotes** para patrulha noturna; e podem ser acessadas não só pelo muro, mas também escadas de mão internas através de portas voltadas ao lado interno da base.

O **portão leste** conduz a outro setor das instalações delimitado por uma **cerca de 3m com o topo revestido de arame farpado**, compondo uma **área de testes de aeronaves**. A **ausência de uma plataforma de lançamento** aos foguetes que levarão o ônibus espacial Dedalus à órbita terrestre sem dúvida será notada pelos operários. Jiménez esclarecerá que sua construção ocorrerá quilômetros ao norte, a meio caminho da Base Naval de Pearl Cape, assim que o desenvolvimento de Dedalus estiver adiantado – embora isso não explique a **também inexistência de funcionários da NASA ou do programa espacial soviético nas dependências**. No momento, a **Pista de Testes** servirá para os primeiros voos do protótipo, ainda em menores altitudes. Os **Hangares** são destinados à montagem e preparação da nave, assim como a de possíveis aeronaves auxiliares. Do lado oposto da pista está o prédio do **Comando Aéreo**, contendo um andar e uma **torre de controle** que coordena todas as atividades de pouso e decolagem. Ao norte desta área, um **Heliporto** a leste destina-se à chegada de dignitários. A oeste, a **Subestação de Energia** recebe a eletricidade transmitida por linhas atravessando todo o Cabo Pérola, efetuando o rebaixamento da tensão via **transformadores** para que seja então distribuída às dependências do complexo. Várias **torres de guarda** similares às encontradas na área murada da base reforçam a segurança.

Tocando nesse assunto, a **vigilância maciça** nas instalações será igualmente percebida pelos operários, fazendo-os se sentir não especialistas realizando pesquisas ultrassecretas, mas **prisioneiros**. Tanto o setor oeste quanto o leste são monitorados por **câmeras de vigilância** e há diversos postes com **interruptores de alarme** (e **alto-falantes**) para ativação pelos soldados caso vejam necessidade.

Os operários **não terão permissão**, sob hipótese alguma, de **andarem armados**. Caso um personagem queira entrar na base com uma arma de fogo ou branca (possuindo ou não a respectiva perícia para usá-la), precisará **escondê-la dos guardas** – caso contrário a terá apreendida logo que descer do ônibus no pátio das instalações. **O mestre poderá alertar quanto a isso** no processo de criação/escolha dos personagens, para que os jogadores evitem se munir de armas que serão provavelmente confiscadas, ou **pode simplesmente não falar nada**, surpreendendo os jogadores com a abordagem dos guardas – algo mais realista em termos de interpretação e capaz de originar conflitos que enriqueceriam o enredo.



**O consumo de álcool e tabaco também é terminantemente proibido** nas instalações, com a justificativa de não prejudicar a produtividade dos trabalhadores. Isso afetará de forma profunda personagens como Michael Johnson, sujeito a crises de abstinência.

**Patrulhas de 2 a 5 soldados** (se até 4 soldados, todos comuns; se 5, 4 comuns e 1 elite, *ver adiante*), formadas por **soldados estadunidenses ou soviéticos** (mas não misturados) guardam as vias internas da base e a passarela sobre o muro. Para completar, **porções das águas ao sul e leste da base são minadas**, evitando a aproximação de embarcações suspeitas ou invasores a nado.

Seguem as fichas dos guardas.

### **Soldado Comum – Exército dos EUA**

Nível de Personagem: 3

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 10

Habilidades: 6 de Força, 6 de Reflexos, 4 de Inteligência, 3 de Sociabilidade

Iniciativa: 6

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 7000 XP

Perícias: Usar Armas de Fogo Nível 5, Usar Explosivos Nível 4

Ferramentas: Pistola Browning Hi-Power .40, Rifle de assalto M16, 1 granada M26, 1 faca de combate, rádio portátil

Itens: 2 pentes de munição de pistola, 1 pente de munição de rifle de assalto

Traje: Uniforme Militar (PD 16, 9m deslocamento)

Dinheiro: 100 dólares

### **Soldado de Elite – Exército dos EUA**

Nível de Personagem: 7

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 16

Habilidades: 10 de Força, 10 de Reflexos, 8 de Inteligência, 6 de Sociabilidade

Iniciativa: 5

Sistema de Trabalho: Fordismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 33000 XP

Perícias: Usar Armas Brancas Nível 5, Usar Armas de Fogo Nível 5, Usar Explosivos Nível 5



Pixabay

Ferramentas: Pistola H&K P7 9mm, Metralhadora M60 ou Rifle Remington M700, 2 granadas M26, faca de combate, rádio portátil

Itens: 2 pentes de munição de pistola, 1 cordão de munição para metralhadora ou 1 cartucho de munição para rifle

Traje: Uniforme Militar Pesado (PD 20 contra tiros e explosões, PD 16 contra outros ataques, -5 reflexos, 3m deslocamento)

Dinheiro: 150 dólares



### **Soldado Comum – Exército da URSS**

Nível de Personagem: 3

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 10

Habilidades: 6 de Força, 5 de Reflexos, 4 de Inteligência, 4 de Sociabilidade

Iniciativa: 5

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 7000 XP

Perícias: Usar Armas Brancas Nível 1, Usar Armas de Fogo Nível 4, Usar Explosivos Nível 3

Ferramentas: Pistola Makarov 9mm, Rifle de assalto AK-47, 1 granada F1, rádio portátil

Itens: 2 pentes de munição de pistola, 1 pente de munição de rifle de assalto

Traje: Uniforme Militar (PD 15, 9m deslocamento)

Dinheiro: 90 rublos

### **Soldado de Elite – Exército da URSS**

Nível de Personagem: 7

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 18

Habilidades: 10 de Força, 10 de Reflexos, 7 de Inteligência, 7 de Sociabilidade

Iniciativa: 5

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 33000 XP

Perícias: Operar Veículos Nível 2, Briga de Rua Nível 1, Sobrevivência Nível 2, Usar Armas Brancas Nível 4, Usar Armas de Fogo Nível 5, Usar Explosivos Nível 4

Ferramentas: Pistola Makarych 9mm, Metralhadora PK ou Rifle Dragunov SVD-63, 2 granadas F1, faca de combate, rádio portátil

Itens: 2 pentes de munição de pistola, 1 cordão de munição para metralhadora ou 1 cartucho de munição para rifle

Traje: Uniforme Militar Pesado (PD 20 contra tiros e explosões, PD 16 contra outros ataques, -5 reflexos, 3m deslocamento)

Dinheiro: 120 rublos

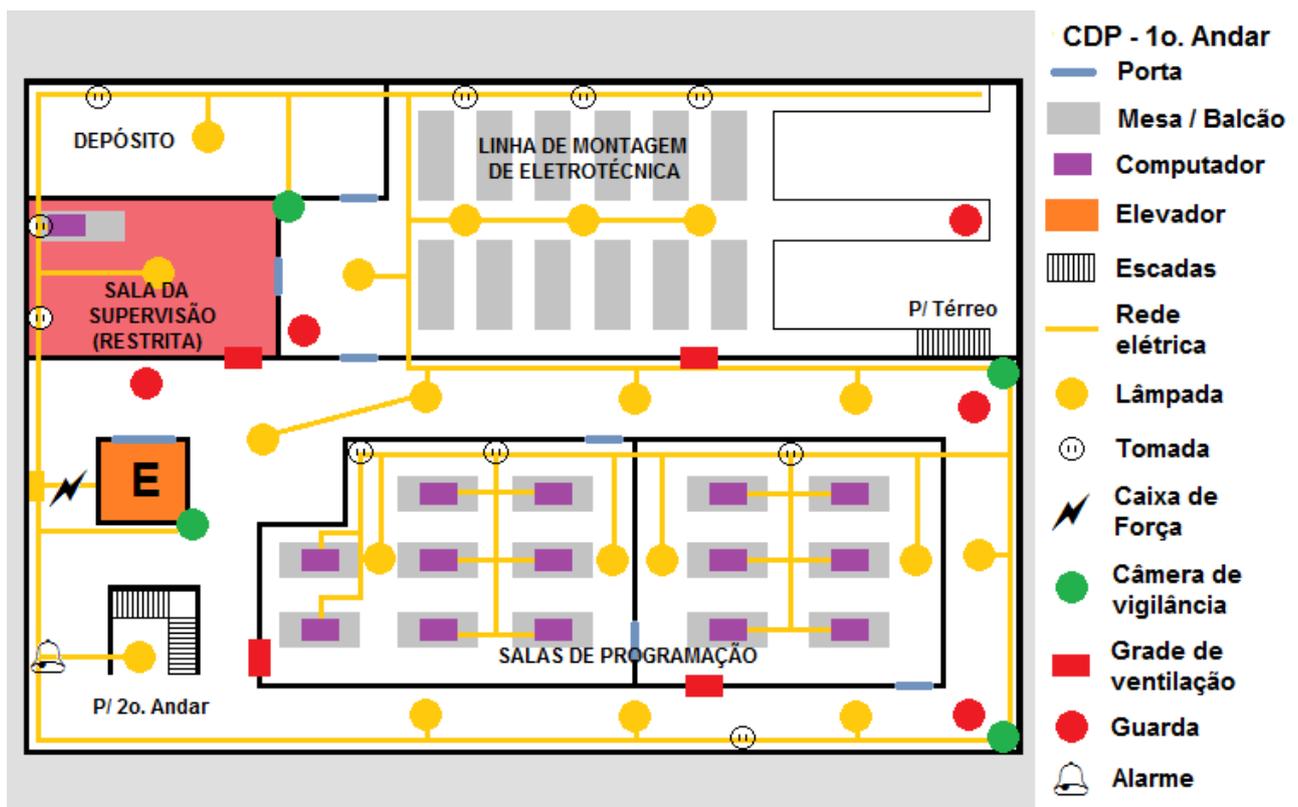
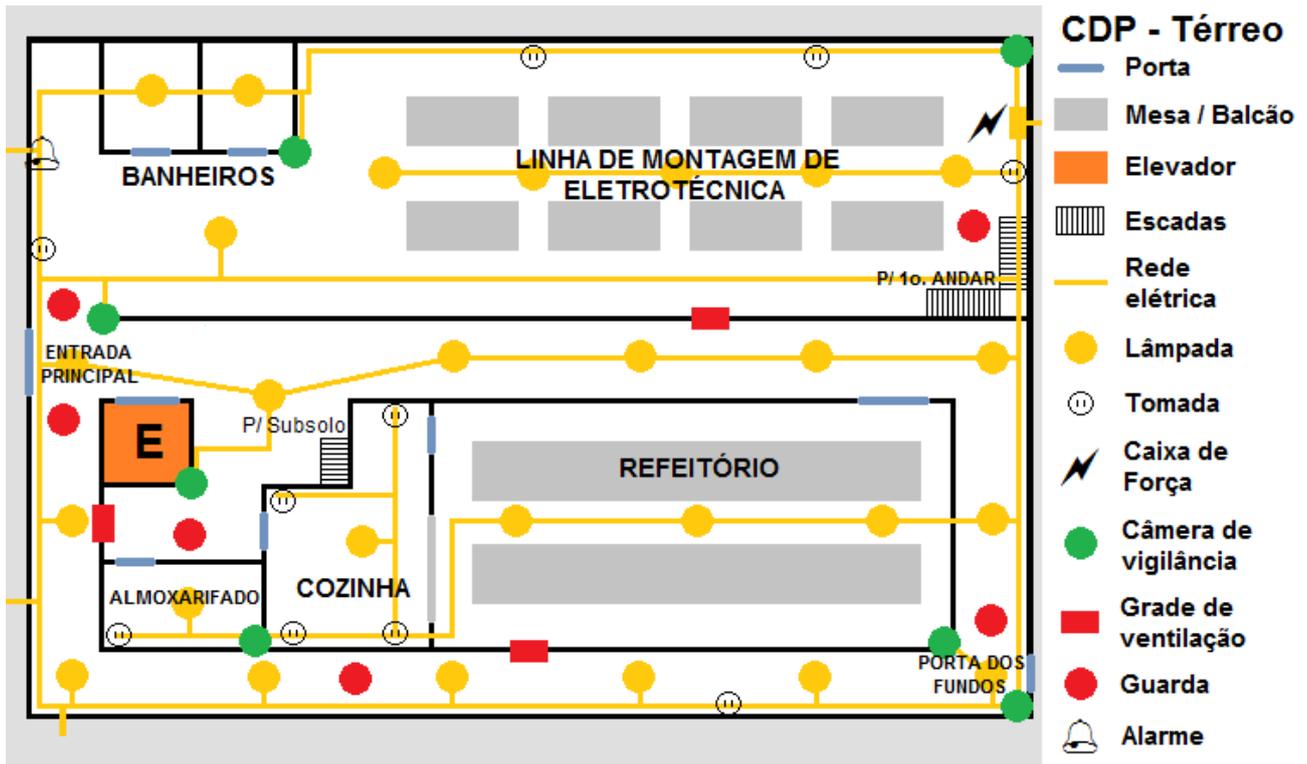
Um **toque de recolher** é estabelecido aos operários das **20h às 5h**. Caso sejam **detectados por guardas, câmeras ou outros aparatos de segurança** da base nesse intervalo, sejam eles externos ou internos aos prédios (salvo o Alojamento dos Operários, onde deveriam estar), **os personagens serão imediatamente abordados e precisarão dar satisfações** sobre suas intenções. Isso pode acarretar **prisão** no Quartel, principalmente em caso de reincidência. Caso um trabalhador adentre **áreas restritas das instalações** (*ver adiante*), a reação violenta dos guardas será automática.

### 3.3. O início da rotina de trabalho

Os operários terão o resto de seu primeiro dia nas instalações para socializar e descansar, devendo estar de pé às 6 horas da manhã seguinte para o início de sua rotina no CDP. Um modesto café será servido diariamente na sala comum do Alojamento dos Operários, todos tendo uma hora para se apresentar aos devidos postos.

Os trabalhadores de Eletrotécnica serão alocados à **linha de montagem dividida entre o térreo e o primeiro andar**, onde terão como principal função **produzir placas de circuito impresso**: receberão os desenhos dos circuitos, os gravarão nas placas de cobre, submeterão as placas a um banho ácido de **percloro de ferro** para remover o cobre excedente (com cuidado para não se ferir, situação em que valerão as regras de **dano por agente químico** do livro básico), e então fixarão os componentes à placa usando **solda leve**. Outros dispositivos eletroeletrônicos destinados ao Dedalus serão produzidos aqui, como o sistema de controle dos flaps e leme.

Enquanto isso, em duas salas de programação no primeiro andar, os operários de Informática trabalharão em **desenvolvimento de software**. O objetivo será aprimorar as capacidades de **Foxtrot, programa de design** ao ônibus espacial, que opera dentro de **parâmetros pré-definidos de aerodinâmica** dentro de um conjunto de possibilidades. Um **sistema de navegação à nave** (por cabos elétricos, ou *fly-by-wire*) também será elaborado, atuando sobre os componentes físicos fabricados pelos colegas eletrotécnicos. Numa brincadeira em meio às instruções recebidas pelos operários, ouvirão que o objetivo é melhorar Foxtrot para que “o ônibus espacial acerte o passo no voo melhor que se dançasse *Rock Around the Clock*”.



Além dos guardas e outros aparelhos de segurança dentro do CDP, os personagens serão monitorados por **supervisores** tanto estadunidenses quanto soviéticos, alternando-se em turnos e, quando não circulando pelas instalações, permanecendo em sua **sala no primeiro andar (de acesso restrito)**. Suas fichas podem corresponder a atributos comuns de PNJs operários. A diferença é que, no caso de ineficiência ou indisciplina dos supervisionados,

estes “gerentes” podem acionar as instâncias superiores da base ou, em último caso, o diretor Jiménez.

Os operários terão **uma hora de almoço, das 12h às 13h**, quando o alimento será servido no refeitório. Idas ao banheiro podem ocorrer a qualquer momento, mas haverá implicações em caso de excesso, principalmente para a realização de outras atividades que não as necessidades fisiológicas. Cada trabalhador deve cumprir **uma jornada de 8 horas**, distribuída conforme sua decisão, entre o período das **7h às 18h** (excluindo a hora vaga para o almoço). É esperado que **sobrem 2 horas** dentro desse espaço de tempo, que os operários podem utilizar para **começar a trabalhar mais tarde**, ter **pausas em meio ao expediente**, ou **saírem mais cedo**. Nessas folgas, não precisarão necessariamente estar no CDP (embora possam permanecer, utilizando a **sala de descanso**), podendo transitar por qualquer área permitida da base – o que cria oportunidades de exploração.

No primeiro dia de trabalho, **todos os jogadores deverão estabelecer como será sua rotina diária** e a informarem ao mestre. Caso queiram alterá-la, devem também algum PNJ condizente (EX: supervisor de seu setor, algum funcionário de recursos humanos do Centro de Comando), e a nova distribuição das horas valerá a partir do dia útil seguinte.

A rotina de trabalho se estenderá de segunda a sábado, **domingo sendo um dia livre**. Nele, os operários **terão autorização para deixar a base em excursões supervisionadas** por guardas e superiores das instalações (principalmente a **Ciudad Rodriguez**). Para tomarem parte, os interessados precisarão registrar seus nomes no Centro de Comando (recepção) ao longo da semana. Um ônibus deixará às instalações às **6h do domingo** e retornará às **19h**. Tais passeios serão brecha para os operários visitarem outros pontos da ilha, abrindo caminho a **missões secundárias** (ver “*Outras missões*”, em “*Epílogo*”). No entanto, tenha-se em mente que serão coagidos a seguir restrições por parte dos funcionários da base participando das excursões, e desobedecê-las abertamente acarretará problemas.

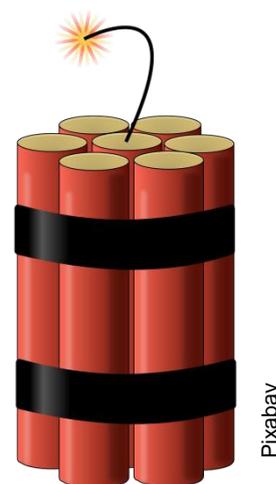
### 3.4. Os atentados

A partir do segundo dia de trabalho, os operários se depararão com violentas quebras de rotina: **bombas começarão a ser detonadas** em locais aleatórios das instalações, incluindo o interior do CDP.

A posição exata dos atentados deve ser definida pelo mestre, mas será interessante ao menos um deles ocorrer **próximo aos personagens**, e existir a possibilidade de eles **desarmarem uma bomba**, encontrada por acaso ou seguindo algumas pistas (EX: porta de uma sala aberta quando não deveria estar, movimentação suspeita ou similares). A perícia **Usar Explosivos Nível 3** será necessária, mas o mestre pode tolerar o uso de **Máquinas Elétricas Nível 4** ou superior, embora com **CD mais alta (20)**. Um **alicate** será necessário para cortar os fios da bomba, e romper o errado acarretará em sua explosão.

O desarme da bomba resultará em **2500 XP**.

Os ataques acabarão atribuídos de modo quase unânime ao **EHP** tentando sabotar o cessar-fogo. Nenhuma prova será apresentada, porém. Jiménez sustentará essa posição, e o anticomunismo presente no argumento tenderá a gerar desconforto e discussões com os personagens soviéticos. Estes, justamente por isso, podem **tentar investigar** os reais



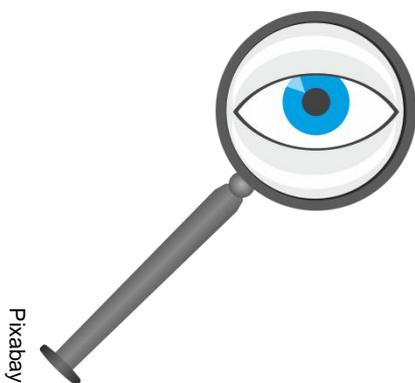
mandantes, mas apenas chegarão à conclusão de não ter havido arrombamentos ou qualquer outro sinal de infiltração no complexo, levando a crer terem sido realizados por **alguém de dentro**, ou no mínimo **com fácil acesso à base** pelos próprios portões da frente.

### 3.5. Trabalho estranho

Com o passar dos dias, tanto os operários de Eletrotécnica quanto os de Informática **passarão a estranhar** certos aspectos de suas tarefas no CDP, questionando se são **realmente direcionadas a um programa aeroespacial**. No primeiro caso, realizar estudos e simulações de resistência de material a um **PEM (pulso eletromagnético)** para o revestimento do ônibus espacial. No segundo, além das misteriosas especificações de design utilizadas pelo programa Foxtrot que contrariam as características de uma aeronave comum, com **painéis achatados e quadrados** (a ponto de se suspeitar de o ônibus espacial jamais conseguir levantar voo), os programadores serão instruídos a desenvolver o sistema de *fly-by-wire* de modo a **corrigir automaticamente o voo da aeronave, instável em todos os seus três eixos**. Logo perceberão, também, que a rede de trabalho da base possui vários **diretórios de acesso não autorizado** aos trabalhadores, além de faltarem informações importantes ao avanço no desenvolvimento do software, liberadas pelos supervisores somente quando há necessidade. Quaisquer perguntas sobre as suspeitas dos operários serão imediatamente **ignoradas**, quando não **repreendidas**.

### 3.6. Desconfiança mútua

A essa altura, tanto a **agente Vladinova chamará os operários soviéticos para uma reunião** em seu escritório no Centro de Comando, quanto o **agente Newman fará o mesmo** em relação aos operários estadunidenses. Recomenda-se que os encontros ocorram em **momentos diferentes**, para o mestre poder retirar da mesa os personagens que não participarem, criando suspense e mistério. Não será necessário que todos os operários do respectivo país, incluindo PNJs, participem: **somente os personagens dos jogadores ou poucos PNJs**, filtrados por aqueles que conseguiram desarmar a bomba anteriormente (se houver ocorrido) ou outro critério levantado no enredo.



Sendo autorizados a adentrar o Centro de Comando e se deslocar até as **salas dos agentes (no primeiro andar)**, os operários **terão uma noção da planta do prédio** e de algumas de suas salas/corredores, o mestre devendo realizar uma **descrição geral do caminho** percorrido pelos personagens para uso posterior.

O discurso de ambos os agentes será praticamente o mesmo: **ele(a) desconfia que o país rival está orquestrando um esquema maior nas instalações** (relacionado talvez aos atentados), e o serviço secreto ao qual trabalha não está ciente de qualquer detalhe a respeito. Por isso, **os operários serão encarregados de espionarem os trabalhadores da superpotência inimiga (incluindo, de início, os outros jogadores)**, utilizando para isso **ferramentas de espionagem** cedidas pelo(a) agente, como câmera, gravador, quebrador de códigos, dentre outros. A conversa incluirá também breve explanação de como esses equipamentos funcionam, e mais recompensas/garantias

pela contribuição dos operários quanto voltarem para casa, como promoções ou pagamentos. É importante destacar que, após receberem essas informações, **os personagens serão obrigados a colaborar**, sob pena de acabarem detidos nas celas do Quartel.

Essa virada no enredo acabará gerando potenciais conflitos jogador vs. jogador, o popular “PvP”. No entanto, **o mestre deverá conduzir a narrativa de modo que os operários dos dois países logo revelem uns aos outros a que foram instruídos**, e passem a **colaborar**, não competir – principalmente ao concluírem que os serviços secretos de ambos os países estão cegos à real situação. Claro, o fator de descoberta e até diversão da desconfiança mútua não deve ser eliminado cedo demais, permitindo que os personagens tentem espionar uns aos outros – as prováveis falhas nisso servindo de brecha para que um grupo revele ao outro a verdade.

De todo modo, a história caminhará a um momento em que **os trabalhadores de ambos os países começarão a espionar PNJs por si mesmos**, sem necessariamente reportar à CIA ou à KGB.

### 3.7. Batidas misteriosas

Recomendavelmente na **primeira noite após os atentados a bomba** ocorrerem, e nas seguintes, o mestre fará com que os operários, após se recolherem ao Alojamento, comecem a ouvir uma série de **batidas metálicas**, como se alguém tamborilasse um cano enferrujado. Uma rápida análise levará até os personagens leigos a entenderem ser uma sequência em **código Morse**, com um padrão que se repete. Porém, o conteúdo da mensagem só poderá ser entendido por testes de **Operar Comunicações Nível 1** ou **Espionagem Nível 2**:

*“A Caixa de Pandora foi aberta. Todos os males estão soltos. Resta apenas a Esperança”*

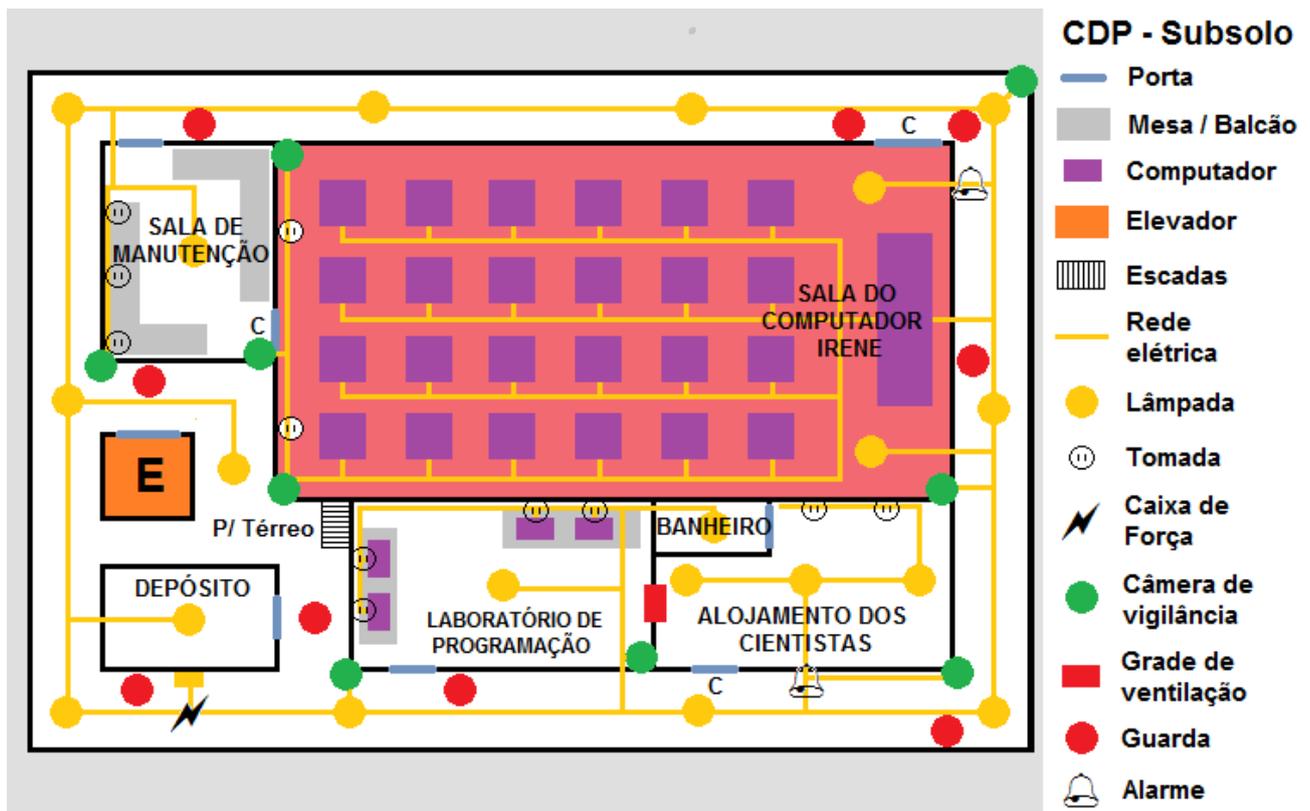
A mensagem provém do **Quartel** – e caso os operários averiguem o pequeno beco que separa as duas construções, concluirão ser emitida do outro lado de janelas altas com barras, indicando a **prisão**. Ou seja, **algum detento** está tentando se comunicar. Eventualmente, as mensagens serão pausadas ou até encerradas por intervenção dos guardas do lugar.

O prisioneiro enviando o enigma é o **doutor Arkov**, que será apresentado adiante (*ver as seções “Ganhando acesso ao terceiro andar”, “A verdade” e “Missão opcional: Libertar o doutor Arkov”*). Se os personagens conseguirem se infiltrar no Quartel e soltá-lo neste ponto, **os segredos da história serão razoavelmente adiantados**, poupando boa parte da trama do CDP.

### 3.8. Pergunte a IRENE

Mesmo o computador IRENE estando conectado à rede de trabalho do complexo, e operando como **servidor de arquivos e dados**, os programadores perceberão que o **acesso a algumas de suas informações faz parte da lista de diretórios proibidos**. Burlar essa proteção será possível de duas maneiras: **acessando diretamente os mainframes da máquina no subsolo do CDP via quebrador de códigos**, ou **removendo suas placas de memória** (com a perícia **Manutenção de Computadores Nível 3** ou superior) e

acessando-as por meio de outro terminal de mainframe fora da rede protegida. As placas são grandes e pesadas (aprox. 7kg no total), sendo necessária uma **ação carregar** para transportá-las, deixando o personagem vulnerável. **O subsolo é muito bem vigiado**, o que tornará a tarefa ainda mais arriscada. O próprio acesso à sala dos mainframes, **restrito**, só é possível com a obtenção de **cartão de acesso** (item) disponível apenas aos **supervisores** e alguns **cientistas e técnicos de alta importância** (no mapa, as portas do recinto requisitando o cartão estão marcadas com um “C”). Talvez os jogadores possam **forjar uma autorização de entrada** alegando necessidade de reparo ou atualização do computador, ou até mesmo **utilizar disfarces**.



Seja qual das maneiras for escolhida, decodificar o conteúdo em si do diretório ainda exigirá conhecimento de criptografia, ou seja, a **perícia Linguagem de Programação Nível 3** ou superior. No entanto, **acessar as informações guardadas em IRENE** adiantará o **desenvolver da trama**, fornecendo informações importantes aos operários mais rápido.

No subsolo também está situado o **alojamento dos cientistas e técnicos de maior importância**, os quais, como sinalizado anteriormente, não dividem os mesmos aposentos com os operários no alojamento padrão. O lugar não é muito grande devido aos ocupantes alternarem seu uso por turnos – sendo que esta categoria de funcionários, diferente dos operários, **também trabalha no CDP à noite** (nas áreas restritas do segundo e terceiro andares). A porta de acesso também **requer um cartão** (o mesmo necessário para se acessar a sala de IRENE), e os personagens, dentre os pertences dos ocupantes, também poderão encontrar evidências valiosas sobre o que realmente é realizado no centro de pesquisas.

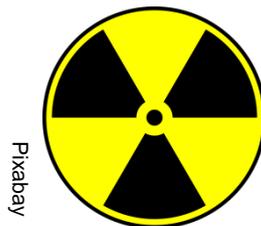
### 3.9. A trama de Nancy Phillips

Será muito interessante se, caso não selecionada por nenhum jogador, a personagem Nancy Phillips conviva com os demais operários pelo menos como PNJ. Logo nos primeiros dias nas instalações, ela demonstrará **estado similar ao sonambulismo**, levantando durante a noite (se controlada por um jogador, nessas situações o mestre tomará temporariamente a ficha e fará as rolagens), vagando pelo Alojamento dos Operários e **riscando números misteriosos nas paredes**. A condição de Nancy se tornará subtrama importante; e os operários também poderão discutir o que significa, e como resolvê-la.

Durante o próprio período de trabalho no CDP, os **“transes” de Nancy podem ser ativados por determinadas condições** (sempre exigindo rolagem de **Inteligência CD 17** para serem resistidos e fornecerem fragmentos de memória):

- Ouvir guardas ou operários falando em russo;
- Ver alguém usando chapéu, casaco/sobretudo ou óculos escuros;
- Ter em mãos ou usar equipamento de espionagem.

Se falhar nos testes de resistência, Nancy **escreverá mais números sem sentido aparente**, ou então **símbolos** como os mostrados abaixo:



Pixabay

Pouco conhecimento é necessário para saber tratar-se de **perigo radioativo**.



Wikimedia Commons

O **símbolo do NKVD**, serviço secreto da URSS até 1954, quando foi substituído pela KGB. Será facilmente identificável por um personagem soviético.



A silhueta de um homem de casaco e chapéu, mais ou menos como acima.

Caberá aos demais personagens e à própria Nancy, quando consciente, **desvendar tais símbolos**.

Se a personagem **obtiver sucesso** nos testes de resistência, as seguintes **memórias** lhe voltarão à mente, na ordem que o mestre determinar:

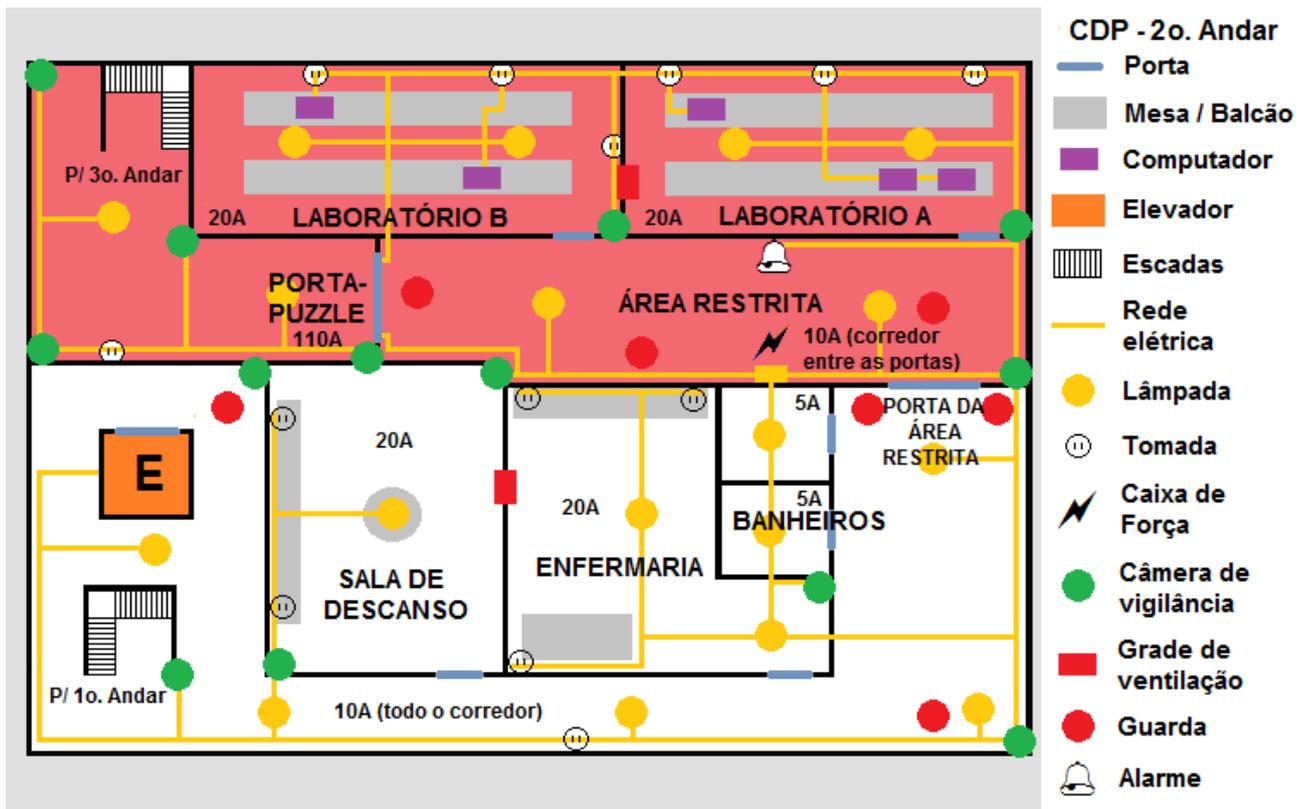
- Um homem de chapéu e casaco lhe mostrando o símbolo do NKVD talhado num broche, antes de guardá-lo numa mala aberta sobre uma cama;
- Uma mulher ruiva chorando, e Nancy também, ao abraçá-la pela cintura;
- O homem de chapéu e casaco fazendo Nancy decorar uma sequência de números escritos numa folha de papel;
- O esquema técnico de um objeto arredondado, parecido com uma bomba, desenhado num guardanapo de restaurante, sendo então dobrado.

Levando mais ou menos tempo, Nancy e os demais personagens relacionarão esses “flashes” do passado ao que está acontecendo na ilha no **tempo presente**.

Outro ponto a ser explorado é que, enquanto estiver à vista pela base (deslocando-se do Alojamento ao CDP e vice-versa), Nancy **chegará a ser confundida com uma Bonny**, da família mais poderosa da ilha, **devido aos cabelos ruivos**.

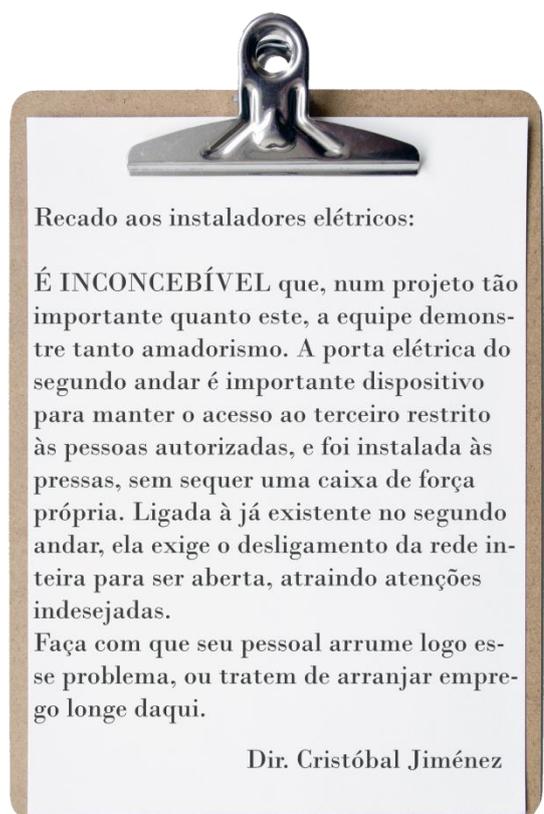
### 3.10. Mistérios do segundo andar

Tanto a **enfermaria** quanto a **sala de descanso** do CDP estão situadas no segundo andar do prédio, bem ao término da área permitida aos operários comuns. Conforme os personagens utilizarem principalmente o segundo local, viverão topando com **cientistas e homens de terno** pelos corredores, avançando além do ponto ao qual podem ir. Outro fator estranho são **as luzes do andar piscarem**, às vezes ficando apagadas por todo um minuto, quando os funcionários atravessam a entrada à área restrita. **Dispositivos elétricos de todo o andar também falharão nesses momentos**, o toca-discos da sala de descanso inclusive interrompendo sua música. Conforme os mistérios da trama se intensificarem, ficará claro que **os personagens precisam acessar tal setor**, assim como o **terceiro andar** (inacessível por elevador, atingível apenas através de **escadas dentro da área restrita** do segundo andar), para desvendar novos segredos.



Caso atravessem a **porta à área restrita** (sempre vigiada por 2 guardas), os personagens terão de se atentar a uma **câmera de vigilância logo à direita** dentro do novo corredor, além de outras câmeras, guardas e um alarme. Os **laboratórios** são acessíveis sem cartões, mas **cientistas e técnicos estarão trabalhando neles** de forma quase ininterrupta (diferente do resto do CDP, **esta área não cessa suas atividades durante a noite**) – e ativarão a segurança se detectarem qualquer visitante não autorizado. De todo modo, o maior obstáculo do andar é a **porta-puzzle** barrando o acesso às escadas do terceiro andar.

A entrada, de tranca elétrica selada com um invólucro, é ativada ao **receber a quantidade de 10 amperes (A) de eletricidade** por meio de duas fiações (uma de cada lado do corredor) interligando-a à rede elétrica do andar. Isso explica os “apagões” percebidos pelos operários, fruto de ser aberta aos funcionários autorizados passarem. A instalação da porta foi **recente e malfeita**, o que pode ser depreendido de conversas ouvidas pelos personagens ou algum documento que encontrarem nas proximidades. A eletricidade é direcionada à porta através



Recado aos instaladores elétricos:

É INCONCEBÍVEL que, num projeto tão importante quanto este, a equipe demonstre tanto amadorismo. A porta elétrica do segundo andar é importante dispositivo para manter o acesso ao terceiro restrito às pessoas autorizadas, e foi instalada às pressas, sem sequer uma caixa de força própria. Ligada à já existente no segundo andar, ela exige o desligamento da rede inteira para ser aberta, atraindo atenções indesejadas.

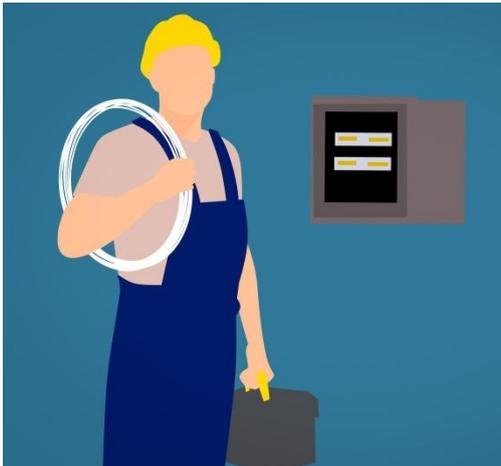
Faça com que seu pessoal arrume logo esse problema, ou tratem de arranjar emprego longe daqui.

Dir. Cristóbal Jiménez

Pixabay

da **caixa de força** do andar, situada justamente no primeiro corredor restrito. Cada subdivisão do andar possui seu **próprio valor de abastecimento** (ver mapa), descoberto via **multímetro** ou por análise de um personagem com a **perícia Eletrotécnica Estratégica** (não está indicado na caixa de força) – esse valor devendo **ser desativado** para que a corrente rumo à porta aumente.

Um problema adicional existe na resolução do quebra-cabeça: quando a **corrente da porta chega a 90A**, o **disjuntor da caixa de força a desativa imediatamente**, impedindo o progresso a 110A. Existem **duas soluções** possíveis:



- **“Bypassar” o disjuntor.** Para isso, será preciso **usar um cabo elétrico e ligá-lo da entrada à saída do disjuntor**, evitando o desarme do dispositivo quando a corrente chegar a 90A. Isso poderá ser realizado por um **teste de Eletrotécnica Estratégica Nível 1 (CD 8)** ou **Redes Elétricas Nível 2 (CD 10)**. No entanto, **cuidados** devem ser tomados: as demais cargas de energia do andar devem ser **desligadas** pela caixa de força, ou corre-se o risco de esta explodir, causando **dano por explosão (2d6 a até 3m de distância)** e **eletrocussão grave** (ver tabela no livro básico). Além disso, o **fio energizado** usado para o bypass **não**

**pode ser tocado diretamente pelo personagem e nem encostado ao fundo da caixa de força** (o mestre pode cobrar um **teste adicional de Reflexos, CD 12**), o que criará um arco **desligando o disjuntor geral de todo o CDP**, além de poder igualmente eletrocutar o operador. Não é preciso dizer que o **“apagão” atrairá guardas ao andar**, comprometendo uma tentativa de infiltração discreta pelos operários. Por fim, o bypass deve ser desfeito tão logo a porta for aberta, havendo **risco de incêndio** caso o artifício permaneça ativo por mais que alguns minutos. É um método mais perigoso, mas que, feito corretamente, não afetará outros pontos do andar, gerando suspeitas;

- **Ligar o portão diretamente no disjuntor geral do andar.** Primeiramente, o **invólucro** selando a tranca da porta deverá **ser aberto com uma chave de fenda** (proporcionando **parafusos** no processo). Depois, os personagens devem **desativar todos os demais disjuntores da caixa**, o que **apagará as luzes e desligará qualquer dispositivo elétrico do andar** (se ainda houver indivíduos hostis nas outras salas, é preciso considerar como reação). Com tudo desligado (**sem luz, isso poderá ser um problema à noite, aumentando a CD dos testes** caso não haja fonte de claridade), **um cabo será ligado do disjuntor geral do andar, na caixa, à tranca do portão**, energizando-o automaticamente com os 110A requeridos. Mais uma vez, as perícias **Eletrotécnica Estratégica Nível 1 (CD 8)** ou **Redes Elétricas Nível 2 (CD 10)** serão usadas. É um método mais seguro, porém tem como pré-requisito alertar todo o andar sobre algo suspeito estar ocorrendo. Lembrando: realizar esse procedimento com a rede elétrica ativada proporcionará enorme risco de **eletrocussão grave**.

A experiência total conferida por este puzzle será **2500 XP**, devido aos riscos envolvidos.

Caso os personagens consigam acesso aos **computadores dos laboratórios** do segundo andar (será necessário um **quebrador de códigos**, ou **senhas** obtidas dos cientistas), terão acesso a **estudos de aerodinâmica** que explicam os dados elaborados para o trabalho dos

programadores em Informática, além de **pesquisas sobre geração de PEM**, relacionadas às instruções dos operários em Eletrotécnica, mas nada concreto sobre a que se destinam realmente.

### 3.11. Infiltração alternativa

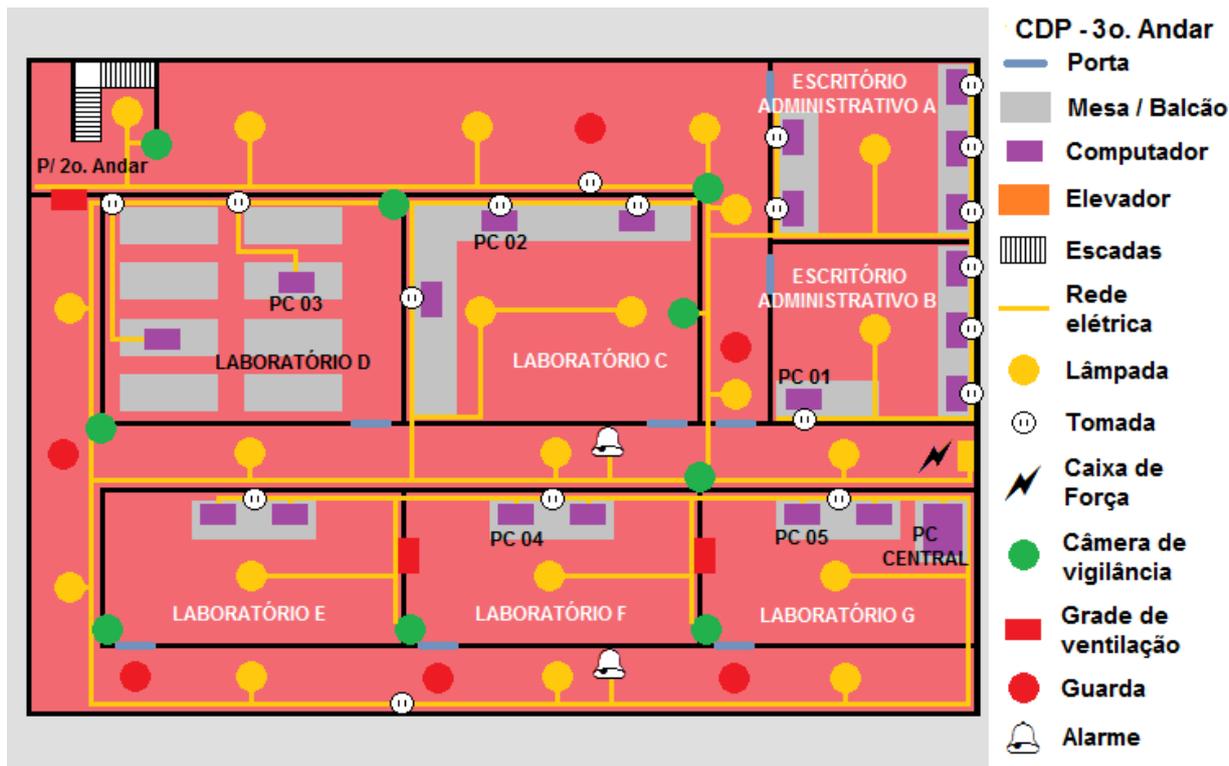
É possível que algum personagem consiga burlar toda a segurança do segundo e terceiro andares usando um **kit de disfarces**, e assim passando tanto pela porta-puzzle quanto demais obstáculos acompanhando um grupo de guardas ou cientistas autorizados, por exemplo. As roupas necessárias podem ser adquiridas justamente de algum deles, nocauteando-os de forma discreta. Entretanto, lembre-se que o uso adequado do kit exige uma **maior graduação na perícia Espionagem**, e **um só personagem disfarçado** terá muito maior facilidade em avançar que um grupo inteiro.

As interações entre operários comuns e cientistas na **sala de descanso** também podem originar oportunidades de avanço além dos limites permitidos, seja permitindo que as **credenciais de alguém autorizado** sejam obtidas mais facilmente ou, em caso de alta Sociabilidade, até o **convencimento ou parceria** com um personagem que simplifique a entrada do interessado.

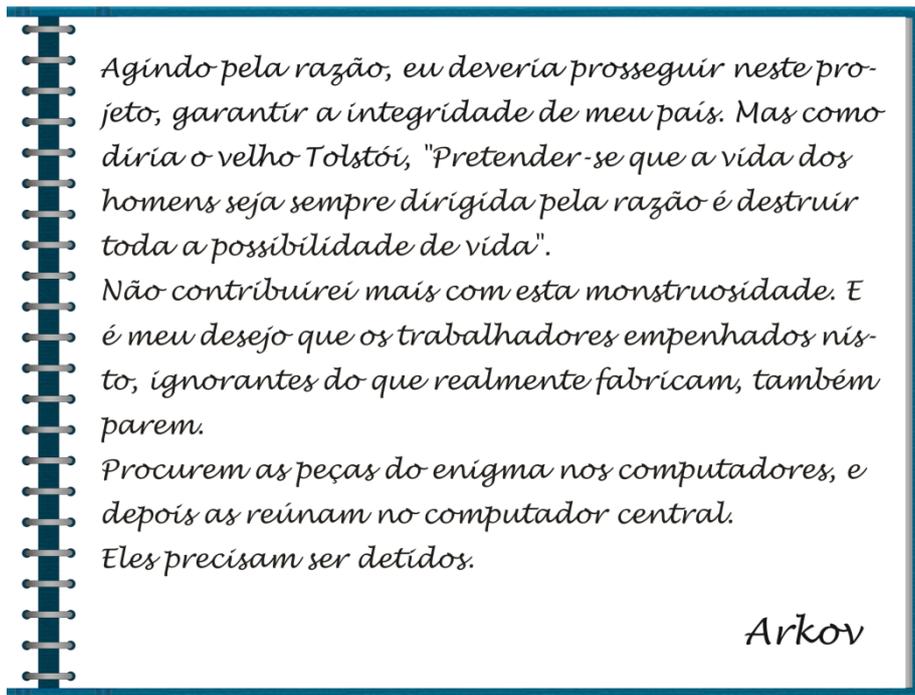
### 3.12. Ganhando acesso ao terceiro andar

Se os operários conseguirem adentrar o piso superior, devem estar cientes quanto a ser **totalmente restrito**, guardas e funcionários reagindo com hostilidade e câmeras flagrando-os à central de segurança em **qualquer ponto que estiverem de suas dependências**.

Neste nível, existe **outro puzzle**, agora direcionado aos operários de Informática: dentro dos escritórios administrativos e laboratórios (todos ocupados por 1 a 2 supervisores ou cientistas cada um, durante o período de trabalho) existem **5 PCs espalhados** (os jogadores terão de descobrir quais exatamente na tentativa e erro ou obtendo informações de PNJs ou documentos – como **diários e bilhetes** de um cientista chamado **Dimitri Arkov** – *ver exemplos nas imagens, mais sobre isso adiante*). No **mapa do andar**, estão indicados como **PCs 01 a 05**, cada um contendo um diretório intitulado **Pandora** com uma linha de código específica. **Não será preciso utilizar o quebrador de códigos nesta área**, os computadores estando disponíveis a acesso por qualquer usuário – o maior desafio sendo chegar até eles.



Um personagem de perícia Linguagem de Programação Níveis 1 e 2 precisará **vistoriar todos os 5 PCs** para obter a íntegra do código, anotando-o em papel ou salvando as linhas em disquete conforme obtê-las. Já o **Nível 3 ou superior** na mesma perícia permitirá ao personagem **só coletar 3 linhas do código** e concluir o restante da programação sozinho, poupando tempo e riscos. Com o código completo, ele deverá ser inserido num **PC central** situado no **Laboratório G (ver mapa)**. Compilado e executado, fornecerá acesso a um diretório chamado **Caixa de Pandora**. Dentro, um único arquivo de texto: **“Esperança”**. Abri-la concluirá o puzzle, garantindo **2500 XP** aos envolvidos.



A mensagem foi salva pelo cientista soviético **Dimitri Zenovich Arkov**. Membro da equipe de pesquisas com permissão para transitar e trabalhar nos dois andares restritos do CDP, Arkov teve uma **crise de consciência** conforme contribuía ao real propósito do Projeto San José. Primeiro, tentou sabotá-lo ele mesmo, **realizando os atentados a bomba**. Depois, com a contribuição de **“alguém de fora”** que também deseja ver a iniciativa interrompida (sem o cientista revelar quem), resolveu **deixar pistas** para que aqueles envolvidos na base da produção, os **operários**, descobrissem a real intenção de seus governos e agissem para impedi-los.

### 3.13. A verdade

Há, portanto, **duas maneiras** de os jogadores chegarem a este ponto da trama:

- **Retirando as informações secretas do computador IRENE, seja por acesso ao próprio terminal no subsolo do CDP ou levando embora suas placas de memória;**
- **Fazendo toda a infiltração no segundo e terceiro andares do CDP, chegando ao diretório “Caixa de Pandora” por conta própria ou seguindo as pistas deixadas por Arkov.**



Outros fatores, como **ouvir conversas de PNJs, interpretar os símbolos e memórias fornecidos por Nancy Phillips** e até **explorar outros locais da base** (incluindo uma infiltração prematura ao Centro de Comando, embora bastante arriscada e devendo ser justificada por razões críveis de enredo) também podem contribuir.

A partir disso, os personagens terão acesso à seguinte explanação:

Em 1962, o físico soviético **Pyotr Yakovlevich Ufimtsev** publicou um estudo sobre como **objetos poderiam dispersar ondas eletromagnéticas** a partir de seu formato, compondo equações matemáticas a respeito. O trabalho de Ufimtsev foi considerado relevante a ponto de ser traduzido ao inglês, no início dos anos 1970. Lida nos EUA, sua obra serviu de inspiração a vários engenheiros aeronáuticos começarem a teorizar **aeronaves invisíveis a radar**. Isto **aconteceu na realidade**, criando uma indireta contribuição dos soviéticos a um armamento projetado nos EUA, em plena Guerra Fria.

No mundo deste RPG, a principal empresa encarrega do projeto foi a **Openwatch Corporation**, uma das gigantes da indústria de armas estadunidense. A partir dos cálculos de Ufimtsev, os técnicos da Openwatch criaram **Foxtrot**, software de engenharia aérea destinado a utilizar as possibilidades possíveis, via programação, para atingir o design perfeito de uma **aeronave de painéis achatados e quadrados capaz de permanecer no ar**. O motivo: **reduzir a RCS (Radar Cross-Section)** do jato, para tornar praticamente **nula sua assinatura de radar**. Devido ao formato pouco arrojado (que valeu ao protótipo – “**Dedalus**” – ainda inacabado, o apelido de “**Escultura Imperfeita**”), a aerodinâmica do avião foi comprometida, exigindo o **sistema de navegação eletrônico fly-by-wire** para corrigir constantemente seu voo, em paralelo ao controle do piloto.



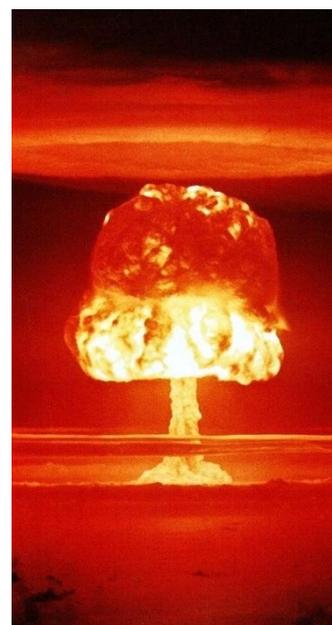
Bombardeiro B-2, acompanhado de dois F-117

Trata-se do nascimento das **aeronaves stealth**, ou seja, **invisíveis a radar** – tecnologia, no mundo real, desenvolvida de meados ao fim dos anos 1970 e concretizada nos anos 1980 e 1990 com bombardeiros como o **F-117 Nighthawk** e o **B-2 Spirit**.

Neste enredo, a **KGB descobriu o desenvolvimento secreto da tecnologia**, ocasionando **crise** entre os dois países, principalmente pelo projeto

da Openwatch ser fruto de uma descoberta soviética. Num primeiro momento, os EUA não teriam interesse algum no que a URSS poderia oferecer em barganha, até **o projeto de Dedalus ser interrompido** por dificuldades técnicas envolvendo o software Foxtrot, e os primeiros voos da “**Escultura Imperfeita**” serem próximos a um desastre.

O governo soviético não perdeu a oportunidade, oferecendo **cientistas especializados na teoria de Ufimtsev** (entre eles o **doutor Arkov**) em troca de **os frutos do projeto serem partilhados** entre as duas nações. A contribuição soviética não pararia por aí: como a proposta era criar um bombardeio impossível de detectar capaz de **carregar armas nucleares**, a URSS também partilharia com os EUA o planejamento de **Icarus**, **ogiva nuclear** especializada em causar danos através de **PEM**. A arma vinha sido planejada há anos com base nos resultados do **Teste 184 do Projeto K**, realizado em 1962 no Cazaquistão, quando uma bomba de 300 kilotons causou maciços danos elétricos a partir de sua área de detonação, destruindo inclusive uma usina de geração de energia a quilômetros de distância (em



nosso mundo, os dados de tal teste permaneceram secretos até o fim da URSS em 1991, quando foram compartilhados com os EUA pela Rússia num estudo das consequências do PEM – mas como vemos, apenas depois do término da Guerra Fria).

O corrente projeto constitui uma expansão e sofisticação da ogiva original, **ampliando o alcance e potência do pulso** capaz de gerar. Pesquisar **novas maneiras de resistir ao PEM** também seria parte do esforço, protegendo tanto as aeronaves que lançariam o míssil, quanto o lado atacante frente a uma retaliação. Além disso, a URSS revelou que **o plano original da ogiva que levou a Icarus foi roubado dos EUA nos anos 1950 por um agente do NKVD**, criando relação similar a como a pesquisa do soviético Ufimtsev levou à elaboração da tecnologia *stealth* pelos EUA. Dividindo os dados sobre a ogiva com os estadunidenses, os soviéticos criaram uma situação em que os dois lados estão tecnicamente **quites**.

Se concluídos, **tanto Dedalus quanto Icarus levarão o armamento da Guerra Fria a outro nível**, o primeiro por revolucionar o sistema de bombardeio nuclear, e o segundo por elevar as armas nucleares ao patamar de não provocarem tantas perdas humanas, mas fazer os sobreviventes voltarem à Idade da Pedra por destruírem sistematicamente toda sua rede elétrica e dispositivos eletroeletrônicos. Dos dois lados, há um **interesse em tais tecnologias serem partilhadas para igualar as capacidades de dissuasão**, com a justificativa oficial de que o desenvolvimento de uma delas por um só lado **desequilibraria a Guerra Fria** a ponto de tornar um conflito nuclear inevitável. Assim, as superpotências estariam se guiando pelo **espírito da détente**.

No entanto, as razões mais profundas da colaboração encontram-se em pesados **lobbies** em cada país: nos EUA, os **contratos da Openwatch Corporation com o governo** e a **ânsia por lucros** elevando a capacidade estratégica de suas forças armadas ao próximo nível. Na URSS, **ministros e generais desejando maiores fatias do orçamento estatal ao setor armamentista**, aumentando seu **poder político** e trilhando caminhos a futuras ascensões ao Politburo (Comitê Central do Partido Comunista da URSS). O **discurso** proferido pelos dois grupos, todavia, é **garantir a sobrevivência de seu próprio país e estilo de vida**.

Desse contexto surgiu a parceria tecnológica EUA-URSS, o **estabelecimento do projeto em San José Obrero**, nação vista como “posição sem importância” no Terceiro Mundo e necessária devido a nenhuma das potências confiar o desenvolvimento de tecnologias tão cruciais ao território da rival – a ilha, após o cessar-fogo entre a ditadura militar e o EHLP, considerada “**área neutra**”.



**Em resumo: não existe iniciativa aeroespacial**, nem ônibus espacial, nem satélite, nem propósito pacífico. Os operários estão sendo **enganados**, seu trabalho direcionado à criação de uma **nova geração de armas de destruição em massa**. Nem as próprias CIA e KGB estão cientes da conspiração, o que explica as ordens desencontradas dos agentes Newman e Vladinova. E, seja pelos dados de IRENE ou o relato de Arkov, os personagens também descobrirão que:

- O protótipo de Dedalus encontra-se num dos hangares da pista de testes;

- O protótipo de Icarus está sendo desenvolvido num laboratório embaixo do Centro de Comando.

Caberá ao grupo **decidir o que fazer**.

### 3.14. Missão opcional: Libertar o doutor Arkov

Apesar de sua grande ajuda, os operários não interagirão diretamente com o doutor Arkov no CDP. A razão é **ele ter sido preso pela guarda das instalações**, já ciente de sua traição ao projeto e instalação das bombas. Essa informação poderá ser obtida **interrogando outros cientistas do prédio, ouvindo conversas dos guardas** ou, novamente, **por documentos** estabelecidos pelo mestre.

O cientista estará detido numa das celas do Quartel, área proibida a qualquer não militar. O grupo optará ou não por libertá-lo – embora fique claro que, caso não o soltem, ele será julgado por traição e provavelmente executado na URSS. Os **mapas do Quartel** revelam com maiores detalhes a localização de Arkov e perigos do local, além das oportunidades: **os operários podem roubar armas do arsenal**, o que facilitará as etapas seguintes da aventura.

Como visto anteriormente, **Arkov se comunicará via código Morse com os operários no Alojamento** a partir da primeira noite após os atentados a bomba (quando foi preso), batendo em um cano velho que percorre uma das paredes de sua cela. Isso poderá atrair os personagens antes ao seu paradeiro, adiantando os eventos da aventura.

Segue a ficha do doutor Arkov.

#### Dr. Dimitri Zenovich Arkov

Gênero: Masculino

Idade: 58 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,72m / 79 kg

Cabelos: Grisalhos

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Soviética (Russa)

Local de nascimento: Moscou, Rússia (URSS)

Características marcantes: Pacifista, leitor de obras clássicas russas (uma citação de “Guerra e Paz”, de Tolstói, sempre à ponta da língua), dificuldade em agir sob pressão

Nível de Personagem: 5

Dado de evolução: d6

Pontos de Vida (PV): 12

Habilidades: 4 de Força, 5 de Reflexos, 8 de Inteligência, 6 de Sociabilidade

Iniciativa: 5



Pixabay

Sistema de Trabalho: Taylorismo Soviético

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): 18000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 1, Linguagem de Programação Nível 4, Manutenção de Computadores Nível 4, Sobrevivência Nível 1, Usar Armas de Fogo Nível 1, Usar Explosivos Nível 4

Ferramentas: Não possui (preso)

Itens: Não possui (preso)

Traje: Jaleco (PD 13, 9m deslocamento)

Dinheiro: 80 rublos

Frases de Leon Tolstói para citação:

*"Todo o homem vive para si e dispõe do livre arbítrio necessário para atingir o fim que se propõe"* (lema pessoal).

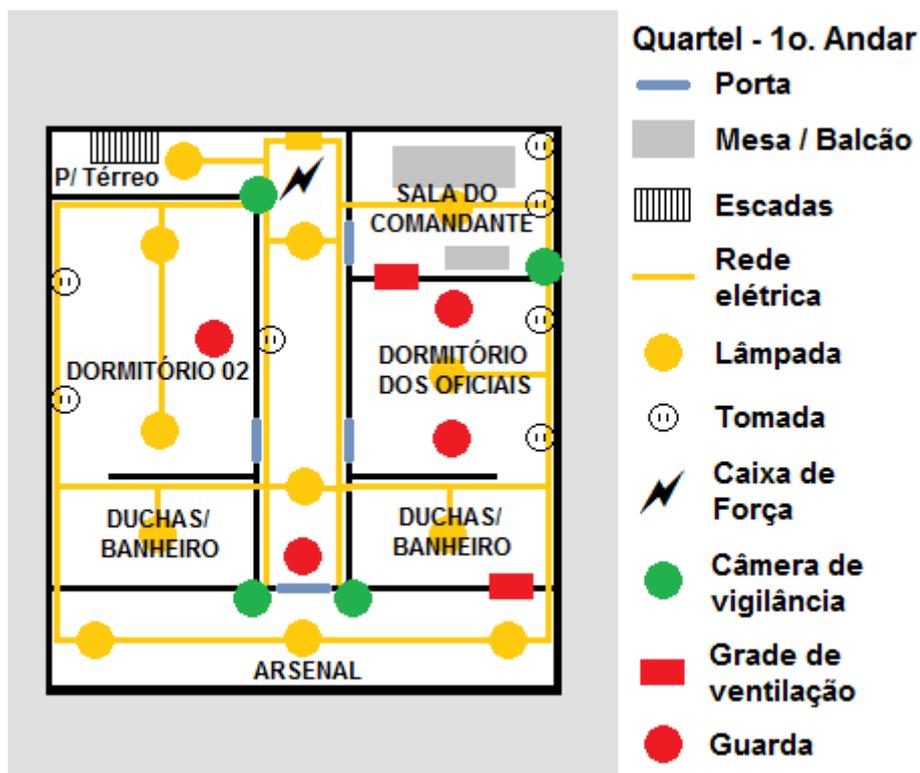
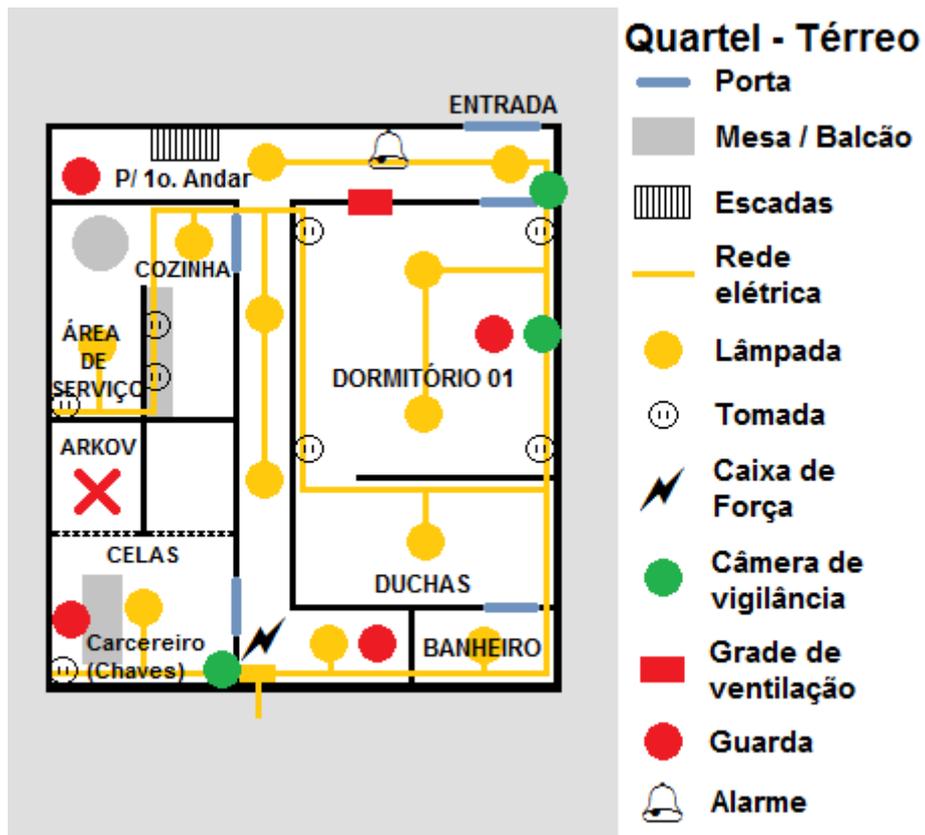
*"É o destino imutável de todos os atores ativos que, quanto mais altamente colocados estiverem na hierarquia humana, menos livres serão"*.

*"O poder neste mundo é um capital precioso que é preciso saber poupar"*.

*"Amam-se as pessoas na razão do bem que se lhes faz e não do bem que elas nos fazem"*.

*"Pretender-se que a vida dos homens seja sempre dirigida pela razão é destruir toda a possibilidade de vida."*

Também é possível que, caso algum personagem transgrida prematuramente as regras da base (EX: estar numa área restrita ou vagar após o toque de recolher, agredir algum soldado ou superior, ser encontrado com armas, álcool ou tabaco) seja **enviado à prisão e acabe preso na cela vizinha a Arkov**. Nesse caso, **o cientista poderá revelar toda a conspiração ao respectivo personagem (ou personagens)** em total paralelo à trama do CDP, ainda que seja interessante o mestre revelar a trama unicamente ao(s) jogador(es) envolvido(s), criando suspense entre os demais e só compartilhando com estes as informações quando ocorrer sua libertação.



As **chaves das celas** contam como **1 item** e estarão com o **carcereiro**, Soldado Comum (estadunidense ou soviético) indicado no mapa.

Devido à sua personalidade insegura, **Arkov se recusará a deixar a cela enquanto houver guardas em suas proximidades**. Será então preciso que boa parte dos soldados do térreo sejam derrubados, ou que os personagens criem satisfatória distração, para afastá-los enquanto o cientista é libertado e conduzido fora do Quartel.

Livre, **Arkov se juntará ao grupo como PNJ** e suas perícias podem ser bem úteis ao avanço da trama.

**O arsenal também permanece trancado**, apenas **Soldados de Elite** no local possuindo cada um sua chave (também conta como 1 item). O mestre deverá determinar quais dos guardas em patrulha pertencem a esse perfil, e dar aos jogadores a opção de obter ou não uma chave.

Dentro do arsenal, os operários poderão encontrar **diversas armas estadunidenses e soviéticas, dos Níveis 1 a 5**, além de **Explosivos Níveis 1 a 3**, possíveis de uso na **sabotagem do protótipo Dedalus** – embora seja preciso atentar se possuem a graduação necessária nas **perícias Usar Armas de Fogo e Usar Explosivos** para utilizá-los propriamente. Disparar armas de fogo **sem silenciador** (que os jogadores **não possuem**) também colocará facilmente a base em **alerta**.

O déficit dos membros do grupo em manusear explosivos pode ser compensado com essa tarefa atribuída ao **doutor Arkov**.

Por último, é possível acessar a **sala do comandante**, de uso alternado pelos dois comandantes militares da base: general **Thomas Garland (EUA)** e **Ivan Mikhailovich Leonov (URSS)**. Eles nunca estarão nela, pois passam o dia trabalhando pelas instalações. Caso a infiltração ocorra à noite, todavia, será possível que um deles, ou os dois, estejam repousando no **dormitório dos oficiais** (*as fichas dos personagens estão adiante, na explanação sobre o Centro de Comando*). No escritório, será possível encontrar **papéis tratando do projeto de armas entre EUA e URSS** (embora nada muito revelador além do que já foi descoberto, a não ser que de alguma forma os personagens obtenham acesso a esta sala antes de falarem com Arkov ou toda a trama do CDP se desenrolar!) e, mais importante, **um cartão de acesso ao Centro de Comando** (item) numa das gavetas da mesa, o que simplificará muito a invasão do prédio. Ele pode pertencer a Garland ou Leonov, à definição do mestre.

Salvar Arkov recompensará os personagens com **4000 XP**.

### 3.15. O farol

Como fica subentendido, o **Velho Farol** não é apenas uma estrutura abandonada alheia à base, mas está ligado a **diversos eventos importantes** que podem influenciar o andamento da aventura.

Primeiramente, ele será local prioritário para **personagens que queiram se reunir sem o risco de serem espionados**. O acesso pelo portão sul exige que os guardas patrulhando-o sejam convencidos ou enganados a deixar os operários passarem – algo não muito difícil, principalmente a



quem possuir **Sociabilidade** alta. Se **Nancy Phillips** decidir revelar seu passado tumultuado a alguém, provavelmente o fará no farol. **Mir**, buscando parceiros para seu plano de enganar a própria KGB, também tenderá a usá-lo como base – tornando-o, assim, porto seguro àqueles que, no jogo, tiverem **algo a esconder**. Ou seja, **também atrairá os protagonistas após descobrirem a verdade sobre o Projeto San José**.

Dependendo do momento da aventura e frequência com que os personagens se encontrarem no farol, é provável que logo se atentem à **presença de mais pessoas usando-o como esconderijo**. A critério do mestre, operários chegando ao lugar em dada ocasião rolarão Reflexos para **ouvir alguém falando em uma língua oriental**. Testes de Inteligência ou Espionagem Nível 2 revelarão ser **chinês**. Caso tentem persegui-lo, os personagens facilmente perderão seu encaixe, encontrando somente um **walkie talkie** ainda indagando em chinês em meio à grama e uma **corda pendurada ao paredão do penhasco** em que o farol se situa, descendo até a praia rochosa em sua base.

Quem é esse misterioso espião, e a razão da conversa em chinês, é revelado na seção “Destruindo Icarus... e máscaras” (*ver adiante*). No momento, consideremos que, olhando para o paredão do penhasco, os personagens descobrirão não haver apenas pedra sob o assoalho podre e furado do farol...



Um **buraco**, semelhante à entrada de uma gruta, poderá ser percebido em meio à encosta. Para ser alcançado, será necessário **pendurar-se por uma corda** (de modo similar a como o espião fugiu até a praia) e **descer até a entrada**, num teste de **Força CD 15** (também válido para a subida de volta). A altura até a entrada é de **9 metros** – já em relação à praia, de dezenas. A abertura conduz a um **túnel** que segue às entranhas da colina, dobrando-se de forma labiríntica, mas antes passando por um

**átrio subterrâneo**, semelhante a um **salão escavado na rocha**. Este, por sua vez, encontra-se situado **bem embaixo do farol**. Se os personagens quiserem evitar o perigo de escalar pela encosta, o acesso direto a este espaço pode ocorrer **rompendo através do assoalho oco da construção** – inclusive por acidente, caso alguém tropece e caia sobre a madeira, ou dê um passo em falso numa área mais frágil do piso (EX: um “1” em Reflexos). A profundidade também é de **9 metros**, requerendo uma corda para as subidas e descidas – embora sem o risco de despencar pelo abismo.

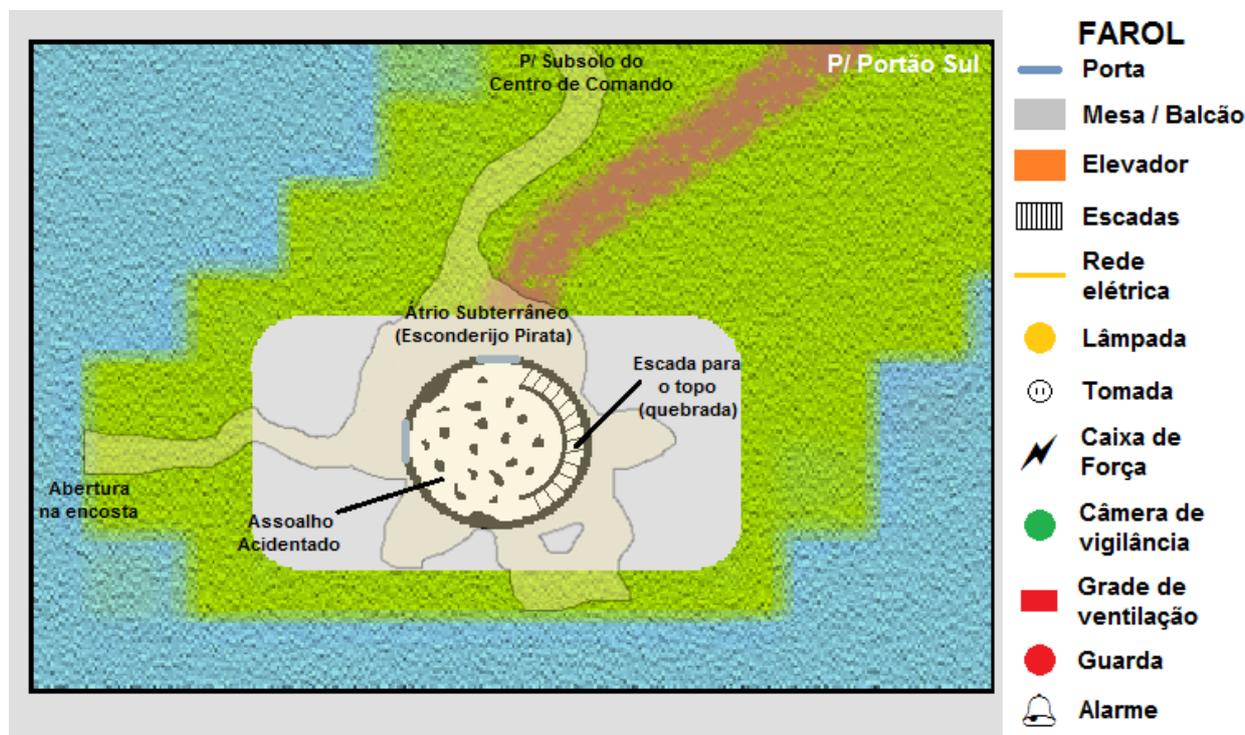
Tanto o átrio quanto as cavernas estarão totalmente escuros, sendo preciso **lanternas** ou outra fonte de luz para guiar o caminho.

A câmara é o que resta de um **antigo refúgio pirata** do início do séc. XVIII. Apesar de não haver evidências disso na aventura, será possível presumir ter sido utilizado pela própria tripulação de **Anne Bonny** após sua fuga da Jamaica. Os personagens encontrarão restos de roupas, barris, uma bússola corroída e até mesmo um esqueleto. Dentre os itens, também constará uma **pistola de pederneira** (ferramenta) com alguns balaços como munição. Inicialmente quebrada, a arma **poderá ser reparada** via uso da perícia **Operar Máquinas Nível 1**, e inclusive disparar se for utilizada **pólvora** (pelo menos 100g, ou seja, uma porção no inventário, consumida para cada tiro). O cano só comporta **um projétil por vez**, sendo

preciso **recarregar manualmente** após cada disparo. Usá-la de modo eficaz, além disso, demandará a perícia **Usar Armas de Fogo Nível 1**.

Pistola de Pederneira		
Tipo	Perícia	Dano
Pistola	Usar Armas de Fogo Nível 1	2d4

Continuando a exploração, o átrio conduzirá a um **caminho linear de grutas** repletas de infiltrações, estalactites e estalagmites. As poucas bifurcações levarão sempre ao mesmo destino, e a descida, após serpentear por vários minutos, desembocará num dos dutos de ventilação do **subsolo do Centro de Comando**, área descrita na seção “Destruindo Icarus... e máscaras” (*ver adiante*).



Ou seja, ao invés da intrincada passagem por dentro do Centro de Comando para se obter acesso ao elevador e a um dos cartões próprios de descida ao bunker secreto (*ver adiante*), **os personagens terão a opção de entrar e sair do local por esta rede de cavernas**, caso as explorem do início ao fim. É possível, inclusive, que descobrindo esta rota por acaso, **operários a usem muito antes de saber a verdade sobre o que é realizado na base**, o que descobririam tendo acesso ao próprio lugar em que Icarus é fabricada – gerando boa reviravolta no enredo.

### 3.16. Destruindo Dedalus

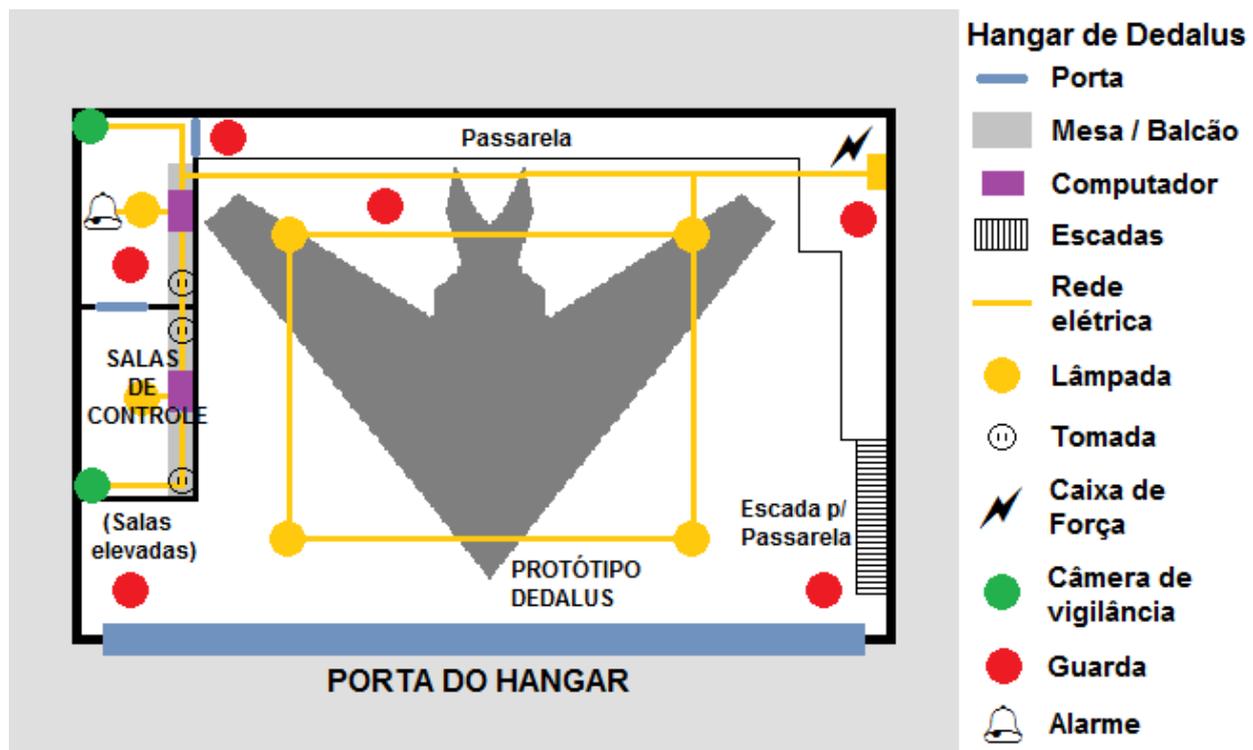
A ideia é que, após todas as revelações, os operários se vejam num **dilema** envolvendo a **lealdade às suas pátrias** ou a **prevenção do desencadear de grande mal sobre o mundo** se as novas armas forem concluídas. O grau de inclinação a uma das opções variará

de acordo com o **histórico do personagem, sua personalidade e eventos em que se envolveu no centro de pesquisas** até então.

Se preferirem, os personagens não precisarão agir sozinhos: **podem reportar a Newman ou Vladinova** sobre sua descoberta, requisitando **apoio da CIA e da KGB**. O encontro ocorreria preferencialmente num local reservado, longe dos ouvidos da base: o **farol** seria uma alternativa. Aqui, o mestre pode brincar com o enredo: **ou os agentes se mostrarão propensos a auxiliar os personagens** na sabotagem dos armamentos, fornecendo-lhes mais ferramentas de espionagem e informações, **ou ficarão do lado de seus governos**, tentando deter os operários por saberem demais e complicando ainda mais a situação. Se for o caso, **o agente de um serviço secreto pode reagir de um modo e o do rival de outro**, à escolha, tornando a trama ainda mais intrincada.

Caso a história seja direcionada à **destruição das armas em desenvolvimento**, a opção mais simples é começar pelo **protótipo do jato stealth Dedalus**.

O avião estará estacionado em **um dos quatro hangares** situados junto à **Pista de Testes**, a cargo do mestre definir qual. **O acesso à área é proibido aos operários**, seja o exterior ou o interior dos hangares, sendo necessário que planejem com cuidado sua entrada. **A estrutura de todos os quatro andares é a mesma**: o térreo é vazio de salas, gerando espaço suficiente para a aeronave. Há uma **escada** junto a uma das laterais, subindo a uma **passarela suspensa** de metal que conduz a **salas de controle elevadas**.



Os personagens não sabem o hangar específico em que está Dedalus, a informação escapando até mesmo a Arkov. Apenas **figurões do Centro de Comando** ou **guardas e técnicos da própria Pista de Testes** podem lhes revelar a localização, do contrário cada hangar precisará ser vistoriado até se encontrar o correto.

Descoberta a "Escultura Imperfeita", os personagens precisarão decidir **como sabotá-la**. O avião em si pode ser **destruído por dinamite ou C-4**, no mínimo **quatro unidades dos**



**explosivos** posicionados ao longo de sua fuselagem para completa avaria. **Três disparos de lança-foguetes** também dariam conta do recado. No entanto, **o estrondo das explosões alertará a base**, o que pode não ser a melhor opção se os operários quiserem manter discrição quanto ao seu plano. Outra via é **danificar a rede elétrica do avião** acima de possíveis reparos, o que pode ser feito competentemente com as perícias **Eletrotécnica Estratégica Nível 4, Máquinas**

**Elétricas Nível 5** ou **Redes Elétricas Nível 4**. Fora dessa especialização, **Operar Veículos Nível 5** também garante tal procedimento, assim como a pilotagem do protótipo (embora seja improvável!).

Uma preocupação que os operários devem ter é **também suprimir o projeto do avião**, incluindo o programa Foxtrot e os cálculos de construção e navegação envolvidos. Essas informações se encontram em **três lugares**, descritos em documentos pelos cenários ou conversas entre PNJs:

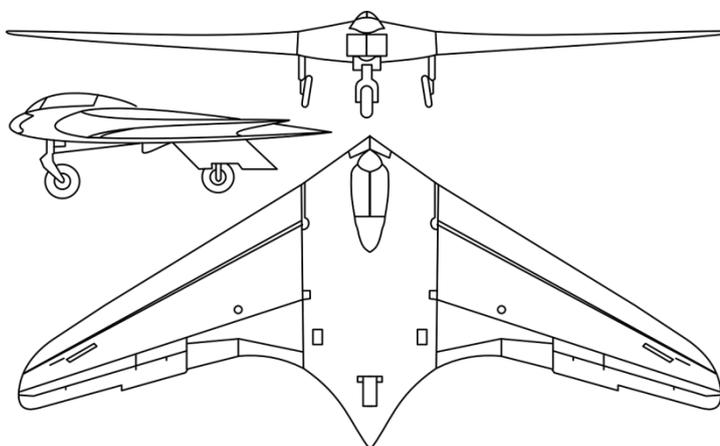
- Na rede do CDP, armazenadas nos mainframes de IRENE (servidor);
- Nos computadores das salas de controle do hangar de Dedalus;
- No computador central do Centro de Comando.

O **primeiro backup** pode ser apagado pelos próprios operários de **Informática durante sua rotina no CDP**, embora não de um computador comum: será preciso acessar IRENE pelo subsolo, buscando os diretórios correspondentes *in loco* ou retirando as placas, de forma similar ao plano para se acessar os diretórios secretos. Caso o grupo tenha optado por esse caminho, é provável que ainda possua as placas de memória do computador, sendo necessário apenas acessá-las pelo terminal de maior facilidade e esvaziá-las.

O **segundo backup** preferencialmente **será deletado quando os operários visitarem o hangar de Dedalus para destruir o avião**, encerrando todas as pendências no lugar de uma vez – embora seja recomendável que o grupo saiba sobre a localização dos dados antes, evitando ter de realizar nova incursão arriscada na área. Os **computadores da sala de controle** precisarão do **quebrador de códigos** para serem acessados, ou as senhas obtidas de algum modo com técnicos ou guardas.

Os operários terão a oportunidade de extinguir o **terceiro backup** quando entrarem no **Centro de Comando** com o objetivo de **sabotar Icarus**.

Toda esta missão, se concluída **por completo**, conferirá **6500 XP** aos personagens. Caso **apenas o protótipo seja destruído** ou os **backups apagados**, a recompensa cairá para **2500 XP**.

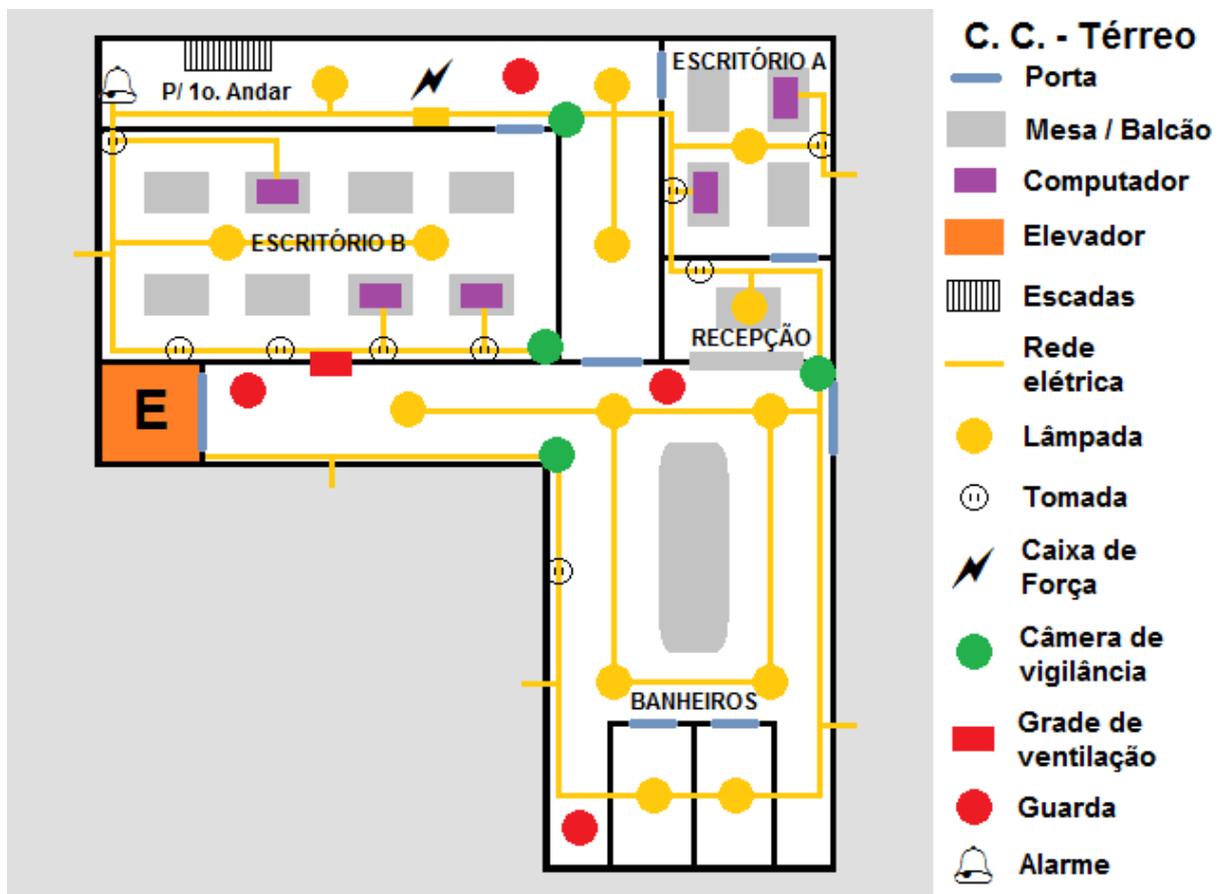


### 3.17. O Centro de Comando

A infiltração do Centro de Comando provavelmente será **um dos momentos mais complicados** da aventura. Fortemente vigiado (principalmente a partir do primeiro andar), o local tem **entrada proibida aos operários para além da recepção no térreo** (em cujo balcão trabalha uma secretária – com a mesma ficha padrão dos funcionários auxiliares do CDP). **Personagens disfarçados ou com entrada autorizada** por alguém de importância dentro do prédio (EX: agentes Newman ou Vladinova) conseguirão avançar a outras áreas. Nisto **uma possível colaboração com os serviços secretos pode ser útil**, mas mesmo assim os jogadores **só poderão subir até aos respectivos escritórios dos agentes**, sem conseguir adentrar o segundo andar e muito menos o **subsolo** – que normalmente **não é acessível sequer pelo elevador**.

O térreo possui escritórios onde trabalham **funcionários** (novamente, ficha padrão) totalmente alheios à real natureza da base. Seus computadores também não possuirão qualquer informação adicional sobre a trama, ocupando-se somente de trâmites burocráticos. Porém, algumas **dicas** poderão ser obtidas de papéis nessas salas, ou ouvindo conversas:

- A maioria das portas do primeiro e segundo andares exige **cartão de acesso** (como o do **general Garland**, caso o grupo o tenha conseguido no Quartel, ou os dos **agentes dos serviços secretos**, que podem lhes ceder os seus). Nos **mapas do Centro de Comando**, tais portas estão **marcadas com um C**;
- As **escadas do corredor dos escritórios**, no térreo, são uma área **menos vigiada** de acesso ao primeiro andar do que o elevador, pois saindo deste, os personagens já se depararão com **guardas** logo em frente às portas.

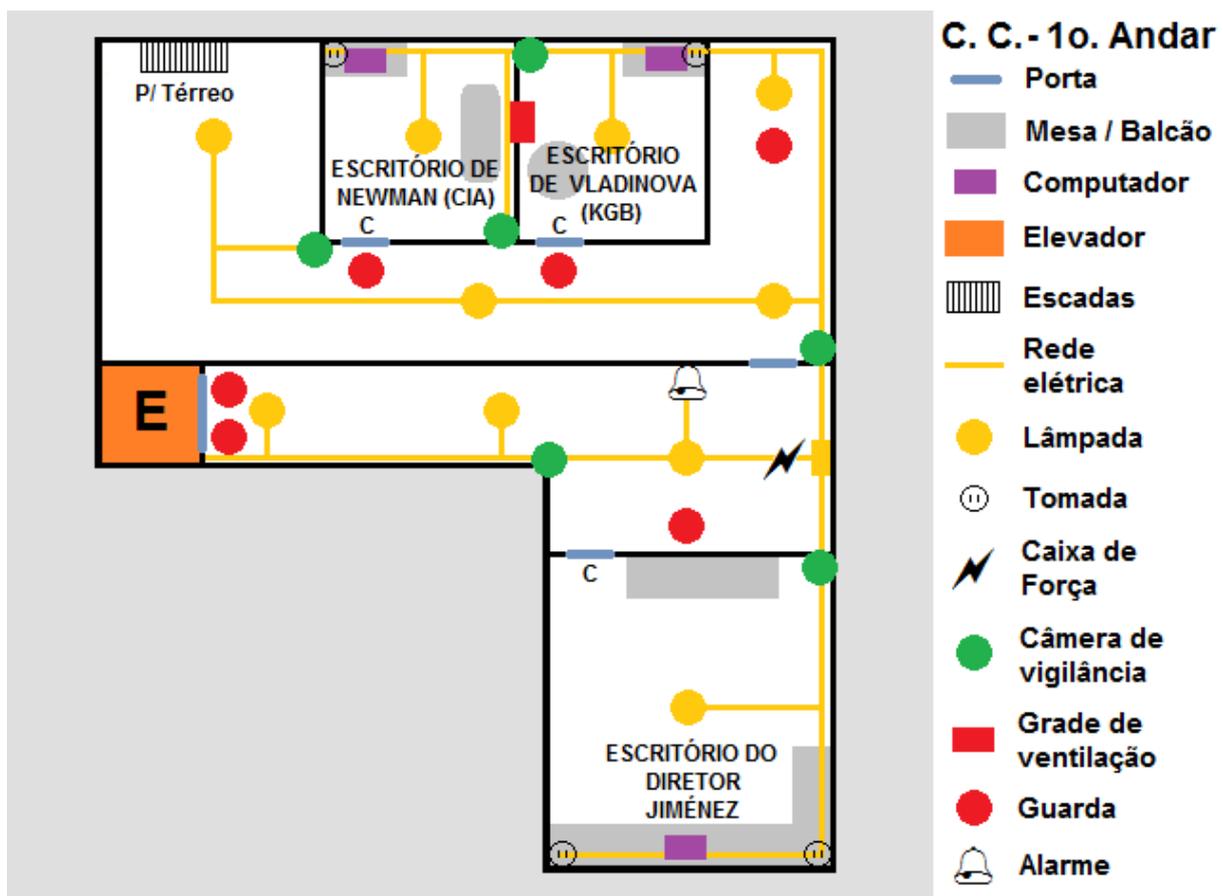


O grupo se organizará quanto a como subir aos próximos andares, visto haver neles **informação crucial** sobre o **acesso ao subsolo**, onde está Icarus.

No elevador, os personagens notarão existir um **leitor de cartão** junto ao painel, embora o **cartão de acesso padrão não funcione nele**.

No primeiro andar, temos **três escritórios**, todos com portas acessíveis somente por **cartão**: o do **agente Newman**, o da **agente Vladinova**, e o do diretor das instalações, **Cristóbal Jiménez**.

Nos dois primeiros, com entrada realizada por infiltração ou aliança com os agentes, há **computadores** acessíveis somente por **quebrador de códigos** e **conhecimento de criptografia** (perícia **Linguagem de Programação Nível 3** ou superior), **os PNJs não liberando o acesso destes aos operários mesmo se estiverem amigáveis** – e reagirão de maneira hostil caso flagrem-nos tentando invadir as máquinas. Dentre arquivos de textos registrados pelos agentes, os jogadores descobrirão suas suspeitas não só quanto à real natureza da base, mas **existir um infiltrado de alguma outra nação** no complexo, operando como **espião**, embora nenhum dos dois suspeite claramente quem seja. Associada a isto, haverá a hipótese de **alguém já ter acessado antes o segundo andar sem autorização**.

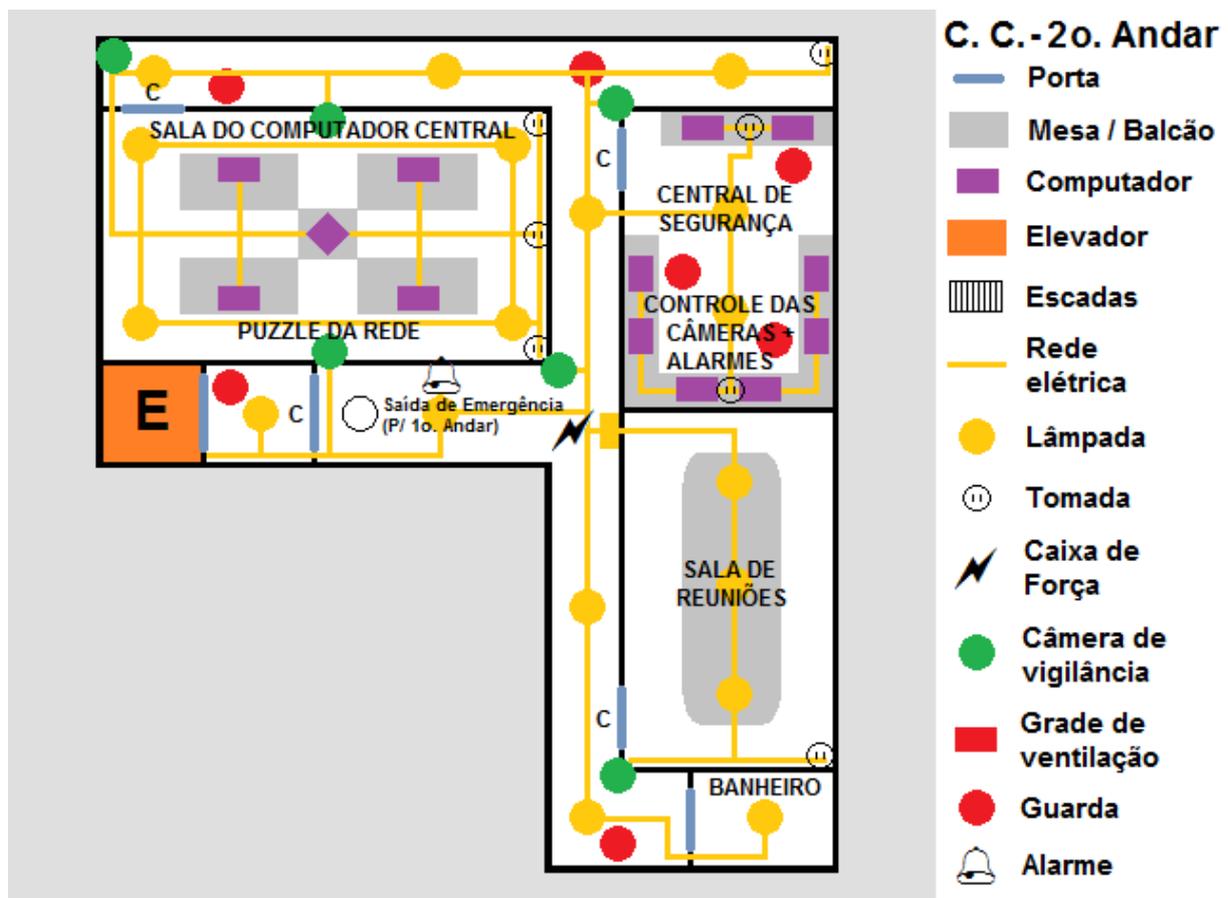


No escritório de Jiménez, que **jamais estará nele** (não importa o horário em que os operários entrarem), há **um computador igualmente protegido por senha e conteúdo criptografado**, embora os personagens possam poupar o uso do quebrador de códigos descobrindo que **a senha é “Veronica”**, nome da esposa de Cristóbal decifrável a partir dos

porta-retratos e registros espalhados pela sala (além de referência a certo jogo de videogame da Capcom...).

Nos arquivos do PC, o grupo descobrirá que mesmo sendo diretor do complexo, **Jiménez não tem acesso autorizado ao segundo andar**. Num dos armários do escritório, haverá uma **mochila** contendo verdadeiro **kit de material de Informática: alicate, cabos de rede, disquetes...** Além de oportunidade útil aos personagens que não possuem ou houverem perdido suas ferramentas e itens os restituírem pelas encontradas, o achado **despertará a suspeita sobre a razão de um técnico em Eletrotécnica guardar instrumentos muito específicos da Informática em seu escritório**.

O segundo andar é **ainda mais vigiado** e de **difícil infiltração** que o primeiro. Além do **guarda** diante da saída do elevador, esta leva a uma **pequena sala com uma porta exigindo o cartão de acesso**, sem o qual não será possível adentrar o restante do piso. **Não existem escadas interligando o primeiro e segundo andares**, somente uma **saída de emergência** no corredor central deste último que, consistindo numa tampa de metal cujos **parafusos** podem ser removidos pela **chave de fenda**, conduz ao andar inferior. A mesma ação não pode ser realizada em sentido inverso, o que torna a passagem apenas **meio de fuga do segundo andar**, e não opção para adentrá-lo.



**Todas as demais portas** deste andar, exceto a do banheiro, requerem o **cartão de acesso**. Na sala de reuniões, existe um **projektor de slides** pelo qual, através das **transparências** deixadas na máquina, os jogadores terão a confirmação dos propósitos bélicos do Projeto San José pelas apresentações do bombardeiro Dedalus e da ogiva Icarus nelas disponíveis, além de descobrirem os nomes dos **três maiores envolvidos: o general Thomas Garland**

(Força Aérea dos EUA), o executivo Timothy Mansfield (Openwatch Corporation) e o general Ivan Mikhailovich Leonov (Forças de Mísseis Estratégicos da URSS).

Logo ao lado, a **central de segurança** permite o **controle, e desativação, de todas as câmeras de vigilância e alarmes do complexo**, exceto os instalados no subsolo do Centro de Comando, que possuem sala de operação própria. Através dos **computadores** (acessíveis pelo **quebrador de códigos** ou **senha** obtida com os guardas) será possível estabelecer contato com a **Base Naval de Pearl Cape (EUA)**, a alguns quilômetros de distância. Os personagens podem utilizar esse elo para **atrair soldados à base** (alegando uma emergência) e, embora aumentem o contingente de guardas, num primeiro momento conseguiriam criar confusão suficiente para **desviar patrulhas e passarem despercebidos** por algumas áreas. As tropas de Pearl Cape levarão cerca de **trinta minutos** para chegar às instalações.

Através desta sala, também é possível **falar através dos alto-falantes distribuídos pela base** junto a cada **painel de alarme** (dentro e fora dos prédios). Isto pode ter múltiplos usos: comunicar uma **situação de emergência, chamar socorro** (embora, caso seja um operário infiltrado, chamará também toda a atenção indevida ao seu pedido), **confundir os guardas** dando-lhes alguma ordem errada (EX: deslocá-los a algum ponto específico da base para deixar outro pouco vigiado, permitindo a fuga de personagens ou uma infiltração), ou até mesmo **revelar a verdade sobre o Projeto San José à base inteira**, conclamando os operários a alguma atitude.

Será interessante o mestre **incluir um quebrador de códigos guardado num armário da sala de segurança**, devido a ter sido apreendido pelos guardas (de Arkov, provavelmente). Isso facilitará o desbloqueio do computador central caso o grupo não tenha obtido a ferramenta até aqui.

Por fim, a **sala do computador central** oferece o meio para se descer ao subsolo, embora isso envolva a **resolução de um puzzle** relacionado à **perícia Redes de Computadores Nível 2** ou superior, consistindo da seguinte lógica:

- O **computador central** (centro da sala) é um mainframe acessível por um terminal numa de suas laterais. Ele será desbloqueado pelo **quebrador de códigos** ou caso os personagens tenham conseguido uma **senha** interagindo com **Garland, Mansfield ou Leonov** em algum ponto da base. Há outros **4 terminais** de computador ao seu redor, que trataremos como **PCs de identificação**;

- Esse computador central possui um **diretório inacessível** contendo os procedimentos necessários à descida ao subsolo (o nome pode ser “Subsolo”, “Permissão a Icarus” ou algo sugestivo);

- Há instruções também no computador central revelando ser possível **criar um novo usuário com autorização de acesso ao diretório**, mas é preciso que **os 3 responsáveis principais pelo Projeto San José (Garland, Mansfield e Leonov) enviem sua confirmação ao mesmo tempo, em rede**, através dos PCs de identificação, para que o usuário seja liberado;



Unsplash

- A primeira questão será **conectar e configurar ao menos 3 dos 4 PCs de identificação em rede com o computador central**, pois não estarão (devido à intenção de não incluir mais nenhum usuário autorizado);

- As senhas dos 3 usuários para autorizar a criação do usuário (todas de **6 caracteres**) serão diferentes daquelas permitindo acesso ao computador central. Haverá uma dica neste quanto a ela: **“Os três grandes em Potsdam”**. Um teste de Inteligência CD 15 (ou menor, dependendo da afinidade do personagem com História) permitirá saber serem **Truman, Attlee e Stalin**, sobrenomes dos líderes dos EUA, Reino Unido e URSS, respectivamente, na conferência realizada ao final da 2ª Guerra Mundial;

- Um último fator do puzzle envolverá um **cálculo matemático**: o pacote de dados oriundo dos 3 PCs de identificação para a liberação do usuário no computador central deve ter exatamente **300 KB**. Ele pode ser enviado de qualquer um dos PCs, mas o tamanho do pacote **sempre será duplicado** por um segundo PC, e **dividido em três** pelo terceiro. O tamanho final constará no computador central, junto a uma mensagem de erro se incorreto. Assim, o tamanho definido para o pacote no PC de envio deverá ser **450 KB**, para que seu último valor resulte em 300 KB ao término do processo. Rolar Inteligência CD 15 (ou menor, se o personagem possuir facilidade em Matemática) pode fornecer a solução a essa equação.

Lembre-se que **um dos backups dos planos do jato Dedalus está no computador central**, e caso os personagens tenham ciência disso, será prudente apagá-lo da memória da máquina antes de continuar. Curiosamente, **não haverá registros dos planos de Icarus no computador**.

A resolução deste quebra-cabeça resultará em **2500 XP** – novamente, devido aos riscos para se chegar até a sala.

Com a aprovação do novo usuário, o computador central revelará um **compartimento secreto** numa das paredes da sala, contendo um **cartão de acesso ao elevador**. Usando-o no leitor presente no transporte, ele **descerá ao subsolo**, o que não seria possível normalmente.

### 3.18. Destruindo Icarus... e máscaras

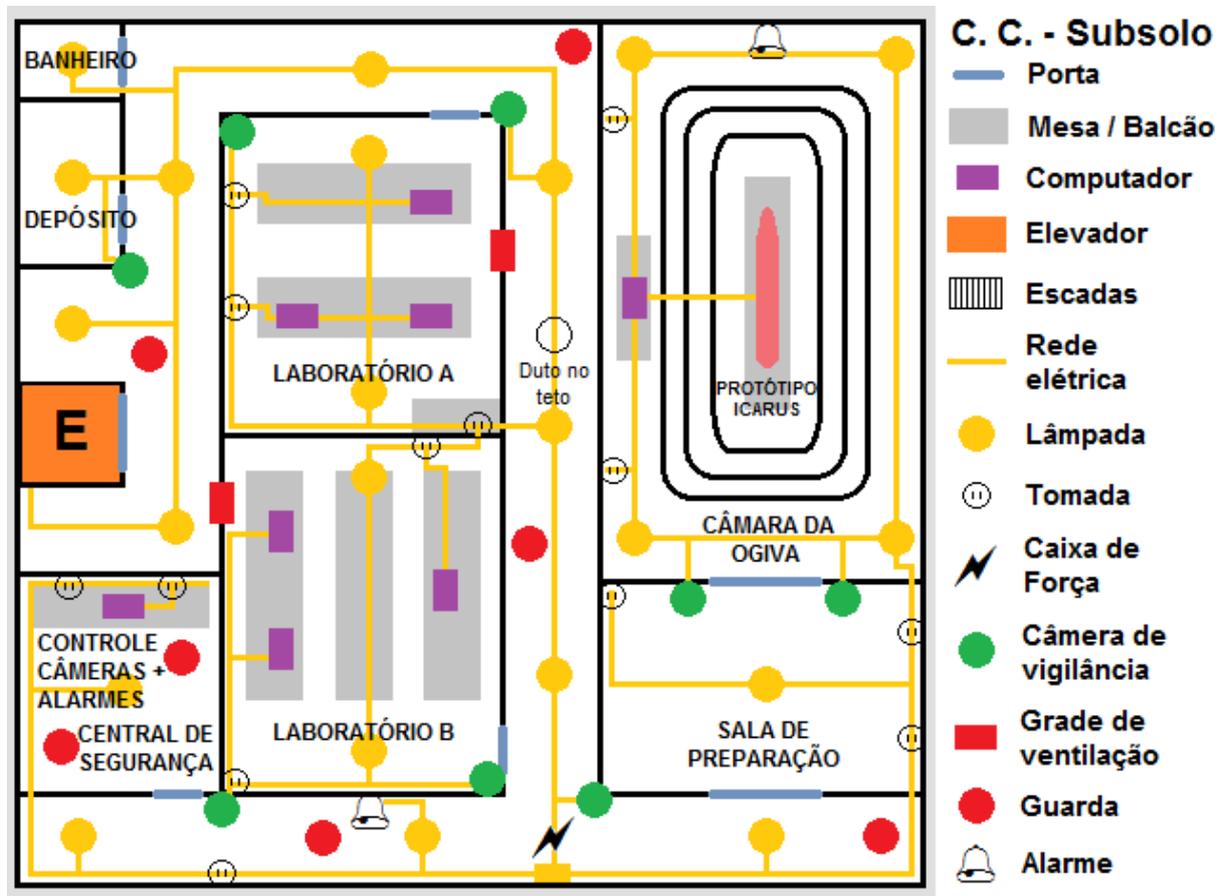
Primeiramente, o elevador descerá cerca de 300m dentro da terra, o subsolo do Centro de Comando muito mais profundo que o do CDP. Os engenheiros americanos e soviéticos aproveitaram a **rede de grutas naturais** já presente à extremidade da península (*descritas anteriormente na seção “O farol”*), antigo esconderijo de piratas, para acomodar o andar secreto onde a ogiva nuclear é construída.



Pixabay

Muito bem vigiado e de planta um tanto tortuosa, o local possui um **depósito** onde os personagens poderão encontrar/repor ferramentas e itens. **As portas da área não exigem cartões**, pressupondo-se que a necessidade de um para a chegada no elevador baste como empecilho a intrusos. Contornando o corredor, existem **dois laboratórios** onde cientistas

trabalham com simulações e materiais relativos ao míssil de Icarus. Nos **computadores** (**quebrador de códigos** ou **senha** para acesso) podem ser encontradas **instruções para desarmar a ogiva nuclear** (*ver adiante*), caso algum dos personagens não possua a **perícia Usar Explosivos Nível 5** e esse conhecimento seja requerido.



No **corredor** que desce ao longo dos laboratórios A e B, em direção à bifurcação da central de segurança e sala de preparação, está a **saída de duto**, ao teto, **conectada à rede de cavernas subindo até o Velho Farol**. Indivíduos que realizarem todo o percurso a partir da câmara com vestígios piratas chegarão justamente a este ponto, tendo a vantagem de **não serem vistos imediatamente** (por estarem acima dos guardas e funcionários), mas precisando de uma **chave de fenda** ou **solda pesada** para remover a grade obstruindo o caminho e, assim, poderem descer ao piso do corredor (uma altura de aprox. 5m).

Esse trajeto também constitui viável **rota de fuga** se o elevador por algum motivo não puder mais ser utilizado – em caso de perda do cartão necessário, por exemplo – ou simplesmente não se desejar passar por dentro do muito vigiado Centro de Comando.

A sudoeste, a **central de segurança** permite o **controle ou desativação das câmeras e alarmes** do subsolo. O computador relacionado também precisará ter seu bloqueio removido.

A leste, a **sala de preparação**, espécie de antessala à **câmara de Icarus**, possui **armários** onde cientistas guardam pertences (inclusive algumas armas) e **dois trajes de proteção**

**antirradioativos**, devido à possibilidade de o plutônio da ogiva vazar e gerar contaminação. Entretanto, o marco mais importante deste recinto será o **encontro nele ocorrido** tão logo os personagens entrarem (inclusive, ele poderá ser anunciado caso os jogadores **vejam previamente quem está na sala** pelos monitores da central de segurança):



- **Cristóbal Jiménez**, uma **mulher ruiva** e **um dos três responsáveis pelo Projeto San José** (Garland, Mansfield ou Leonov, à escolha – podendo ser consequência dos eventos prévios da aventura) estão discutindo;

- A mulher ruiva é **Mary Ann Bonny**, e a razão do desentendimento, a **insatisfação do superior por Jiménez tê-la deixado entrar no subsolo**, visto não possuir autorização;

- **Mary Ann é o contato que ajudou o doutor Arkov previamente** e que **também quer a sabotagem do Projeto San José**. O cientista soviético informará isso de pronto aos jogadores assim que vê-la. Caso não esteja presente, os jogadores descobrirão pelos eventos subsequentes;

- A motivação de Mary Ann também provém de uma **crise de consciência** devido ao passado de sua família prejudicando a população de San José Obrero em favorecimento de seus próprios interesses. **Como o clã (principalmente seus irmãos) está ciente da natureza bélica da parceria EUA-URSS e apoia as medidas tomadas**, a caçula resolveu agir sozinha para **frustrar os planos das superpotências**, aproximando-se do **doutor Arkov** e, mais recentemente, do próprio **diretor Jiménez**;

- Desse modo, descobriremos que **Jiménez também age com fins de prejudicar as pesquisas realizadas nas instalações**, pelo menos desde a chegada dos operários. O **kit de ferramentas de Informática** encontrado em seu escritório seria usado por ele para **tentar obter o cartão do elevador pelo computador central**, se o grupo de jogadores não houvesse agido primeiro;

- Jiménez acabou **roubando o cartão de um dos três superiores** (o mestre determinará qual), e trouxe Mary Ann ao subsolo com o intuito de **inutilizar a ogiva Icarus**. Porém, foram confrontados pelo superior presente à cena, a **discussão caminhando para uma luta**. Os jogadores podem **tentar impedi-la**, ou **utilizá-la à sua vantagem**, provavelmente aliando-se a Bonny e Jiménez.

Seguem as fichas necessárias às interações.



## **Mary Ann Bonny**

Gênero: Feminino

Idade: 32 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,68m / 64 kg

Cabelos: Ruivos

Olhos: Pretos

Nacionalidade: Obrerana

Local de nascimento: Pinnado (San José Obrero)

Características marcantes: Personalidade determinada, aversão à família e ao que ela representa, recorre à dissimulação para atingir seus objetivos

Nível de Personagem: 8

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 15

Habilidades: 5 de Força, 8 de Reflexos, 7 de Inteligência, 8 de Sociabilidade

Iniciativa: 8

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 42000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 3, Operar Máquinas Nível 2, Operar Veículos Nível 3, Briga de Rua Nível 2, Sabedoria das Ruas Nível 2, Usar Armas Brancas Nível 2, Usar Armas de Fogo Nível 3

Ferramentas: Pistola Colt M1911 .45, faca de combate

Itens: Corda (100m), 1 pente de munição de pistola e 1 cartão de acesso do Centro de Comando

Traje: Trajes Comuns<sup>1</sup> (PD 16, 9m deslocamento)

Dinheiro: 1000 pesos obreros

<sup>1</sup>Considerar equivalentes ao Jaleco.

## **General Thomas Garland – Força Aérea dos EUA**

Gênero: Masculino

Idade: 48 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,81m / 96 kg

Cabelos: Castanhos (levemente grisalhos)

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Phoenix, Arizona (EUA)

Características marcantes: Veterano do Vietnã, visão de mundo armamentista, extremamente apegado a ordens



Pixabay

Nível de Personagem: 9

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 20

Habilidades: 10 de Força, 9 de Reflexos, 6 de Inteligência, 7 de Sociabilidade

Iniciativa: 9

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 53000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 2, Operar Máquinas Nível 2, Operar Veículos Nível 3, Briga de Rua Nível 2, Usar Armas Brancas Nível 2, Usar Armas de Fogo Nível 4, Usar Explosivos Nível 2

Ferramentas: Revólver Manurhin MR73 .357, 1 granada M26, rádio portátil

Itens: 2 tambores de munição de revólver, 1 cartão de acesso do Centro de Comando, 1 cartão de acesso do elevador ao subsolo

Traje: Uniforme Militar (PD 21, 9m deslocamento)

Dinheiro: 500 dólares



## **Timothy Mansfield – Executivo da Openwatch Corporation**

Gênero: Masculino

Idade: 42 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,76m / 83 kg

Cabelos: Loiros

Olhos: Castanhos

Nacionalidade: Estadunidense

Local de nascimento: Saratoga, Nova York (EUA)

Características marcantes: Viciado em trabalho, memória fotográfica, tendência a preservar sua fatia de controle sobre o Projeto acima dos militares envolvidos

Nível de Personagem: 7

Dado de evolução: d4

Pontos de Vida (PV): 14

Habilidades: 5 de Força, 7 de Reflexos, 10 de Inteligência, 7 de Sociabilidade

Iniciativa: 6

Sistema de Trabalho: Toyotismo

Especialização: Informática

Experiência acumulada (opcional): 33000 XP

Perícias: Operar Comunicações Nível 2, Operar Máquinas Nível 1, Linguagem de Programação Nível 4, Manutenção de Computadores Nível 2, Redes de Computadores Nível 3, Espionagem Nível 1, Usar Armas de Fogo Nível 2

Ferramentas: Alicates, chave de fenda, Pistola Browning Hi-Power .40,

Itens: Colete à prova de balas (-1 em Reflexos), disquetes, 1 pente de munição de pistola, parafusos, 1 cartão de acesso do Centro de Comando e 1 cartão de acesso do elevador ao subsolo

Traje: Terno (PD 15, 18 contra tiros/explosões com colete, 6m deslocamento devido ao colete, 9m sem colete)

Dinheiro: 700 dólares

**General Ivan Mikhailovich Leonov - Forças de Mísseis Estratégicos da URSS**

Gênero: Masculino

Idade: 55 anos

Pele: Branca

Altura / Peso: 1,93m / 108 kg

Cabelos: Grisalhos

Olhos: Azuis

Nacionalidade: Soviética (Russa)

Local de nascimento: Kuybyshev, Rússia (URSS)

Características marcantes: Veterano da 2ª Guerra Mundial, linha política stalinista, pragmatismo extremo



Pixabay

Nível de Personagem: 9

Dado de evolução: d8

Pontos de Vida (PV): 22

Habilidades: 10 de Força, 8 de Reflexos, 8 de Inteligência, 6 de Sociabilidade

Iniciativa: 8

Sistema de Trabalho: Stakhanovismo

Especialização: Não possui

Experiência acumulada (opcional): 53000 XP

Perícias: Operar Veículos Nível 5, Briga de Rua Nível 3, Espionagem Nível 3, Usar Armas de Fogo Nível 4, Usar Explosivos Nível 3

Emulação Socialista com público de 1 pessoa ou mais

Ferramentas: Pistola PSM, 1 granada F1 e rádio portátil

Itens: 2 pentes de munição de pistola, pólvora, 1 cartão de acesso do Centro de Comando e 1 cartão de acesso do elevador ao subsolo

Traje: Uniforme Militar (PD 20, 9m deslocamento)

Dinheiro: 300 rublos

O andamento do confronto na sala levará **Bonny e Jiménez** a juntarem-se ao grupo como **PNJs aliados**. Havendo chance de algum jogador posicionar-se a favor do responsável pelo Projeto presente à cena, essa desavença também precisará ser superada para o enredo prosseguir.

**Mary Ann** começará a **puxar conversa** e **demonstrar estranha proximidade** com **Nancy Phillips**, embora ainda não se explique a razão, e nem a ex-professora entenda o que está acontecendo.

Dentro da **câmara da ogiva** haverá alguns **cientistas** (que poderão ser consultados quanto a **como lidar com o míssil**) e o **protótipo de Icarus** em si, disposto numa área mais rebaixada ao centro da sala.

O artefato é uma **bomba de fissão nuclear**, ou seja, **A (atômica)**, e não **H** (de fusão e hidrogênio). Utiliza **plutônio** como agente reativo e tem cerca de **300 kilotons** de potência (assim como no Teste 184 em 1962), equivalente a **20 bombas de Hiroshima**.

**Atirar com armas de fogo** ou **plantar explosivos** em Icarus **não ativar**á a **carga nuclear do míssil**, algo realizável apenas pela reação em cadeia do mecanismo de detonação. No entanto, esse tipo de dano **pode causar vazamento do plutônio** de dentro da bomba, gerando **contaminação por radiação** (probabilidade de 20%, rolar d10).

Caso o mestre queira **aumentar os riscos**, é possível que **uma explosão externa desencadeie uma reação que detonará a bomba com potência reduzida** (o que costuma ser chamado de **“bomba suja”**), embora as chances sejam mínimas (probabilidade de 5%, calculada a partir do d20 e efetivada apenas com o resultado “1”, por exemplo). Nesse caso, **a bomba detonaria praticamente como um explosivo convencional**, afetando as instalações no subsolo: **os personagens morrerão** e **o solo ficará contaminado por radiação**, mas os danos de uma explosão atômica maciça seriam prevenidos.

Com a **ogiva desativada**, existem **2 maneiras de sabotá-la**:

- Por um **teste CD 17** da **perícia Usar Explosivos Nível 5**, abrindo o revestimento do míssil (estará selado), removendo parte da fiação e então retirando manualmente o núcleo atômico. Ele **não oferecerá risco de contaminação** caso permaneça selado, e **a perícia não fornece conhecimentos para lidar com os materiais dentro dele**. À operação, serão necessários **solda pesada** (romper o revestimento) e **alicate** (cortar fiação);

- Por um **teste CD 19** (mais elevado que o normal) da **perícia Redes Elétricas Nível 4** ou superior. Nesse caso, a fiação interna será rompida, inutilizando a ogiva devido ao corte das conexões elétricas. Para isso, será preciso abrir o revestimento de igual modo com uma **solda pesada** e cortar os fios com **alicate**. Não se manuseará o núcleo da bomba.

As **CDs dos testes podem ser reduzidas em 2 pontos** se os **cientistas** no recinto ajudarem os personagens.

Em ambas as situações, **fracassar nos testes não trará grandes danos** – o maior perigo sendo o núcleo ser de alguma forma avariado e vazar seus conteúdos radioativos.

Todavia, resta um elemento de enredo capaz de trazer **grandes complicações**:



Pixabay

Ao tomar ciência de que os personagens pretendem sabotar a ogiva, o **diretor Jiménez ameaçará o grupo com um dispositivo em sua mão**, informando que ele **iniciará o processo de detonação de Icarus** caso não recuem em suas intenções. Cristóbal usou seus conhecimentos em Eletrotécnica para elaborar o artefato, um **ativador remoto à bomba (alcance de 50m)**, após ter acesso aos planos da arma pelo **computador central do Centro de Comando**, copiando-os aos **disquetes** que traz consigo e em seguida **apagando-os do sistema**.

Jiménez revelará **atuar como espião** ao governo da **China**. O país, terceira força de pressão no mundo bipolar da Guerra Fria, descobriu sobre o Projeto San José e deseja obter os dados para si. A maior motivação do diretor, além do **pagamento** prometido pelas autoridades de Pequim, é **enxergar na nação asiática melhor parceiro ao desenvolvimento de San José Obrero** que os EUA ou URSS. Ele **usou Mary Ann Bonny** para obter acesso a áreas e informações que lhe eram vetadas na promessa de ajudar a jovem em sua sabotagem do Projeto, mas na verdade seguia a própria agenda.

O diretor também pode revelar **ter buscado uma entrada alternativa ao subsolo pelas cavernas sob o farol** (interditá-lo servindo inclusive para não haver interferências), mas que não conseguiu adentrar a abertura na encosta. Essa explicação será pertinente se os personagens passaram pela cena com o espião falando em chinês e fugindo da colina.

A intenção de Jiménez é **remover a ogiva do restante da estrutura do míssil** (usando **solda pesada** para separar os componentes, sem necessidade de uma perícia em específico), colocá-la sobre um carrinho e, cobrindo-a de pano ou lona, **retirá-la do subsolo pelo próprio elevador**. A seguir, na superfície, o diretor intenciona colocá-la num jipe ou caminhão (disponíveis na **Oficina Mecânica**) e **retirá-la da base**, rumo ao ponto de encontro com os agentes chineses que o recrutaram. Tudo isso com o **auxílio dos próprios operários**, que voarão pelos ares junto com Cristóbal se não colaborarem.

Caso os personagens não aceitem auxiliar Jiménez (via provável), poderão **atacá-lo**. No entanto, o diretor rolará um **teste de Reflexos CD 12** durante a primeira investida, **salvo se estiver em situação de Surpresa** (e os personagens **podem tentar distrai-lo** para que isso aconteça). Obtendo **sucesso**, Cristóbal **ativará a ogiva**, mesmo se atingido pelo ataque.

Lembrando: os **disquetes de Jiménez** são o **único local** ainda contendo os **planos da ogiva Icarus**. Devem ser coletados ou destruídos caso o grupo tenha decidido tirar as pesquisas das mãos da parceria EUA-URSS.

### 3.19. Icarus é ativada

Se a detonação for iniciada pelo dispositivo de Jiménez, haverá **10 minutos** até a explosão. A **bomba ainda poderá ser desarmada**, mas os dois procedimentos anteriores ficarão **mais complicados**:

- O teste da **perícia Usar Explosivos Nível 5** terá sua CD elevada para **21**. Durante a etapa de remover os fios para se chegar ao núcleo, **cortar o cabo errado poderá gerar a denotação prematura da ogiva**, no mesmo efeito de “bomba suja” descrito anteriormente: base e ilha serão salvos, mas todos os personagens no subsolo morrerão. Esse primeiro procedimento **evitará a explosão nuclear** e, se o núcleo for colocado a salvo, a **contaminação radioativa**. No entanto, os **outros explosivos (convencionais)** presentes na ogiva, também parte do mecanismo de detonação, continuarão ativos. Eles podem ser

desarmados com **novo teste de Usar Explosivos Nível 5, CD 19**, ou caso os personagens não queiram arriscar, simplesmente **abandonarem o subsolo carregando o núcleo da bomba (aprox. 7,5kg)** até um local seguro antes de a contagem acabar, no que o subsolo será consumido pela explosão.

Existe a opção de o personagem **tentar desarmar primeiro os explosivos convencionais**, evitando a detonação do núcleo sem removê-lo, mas devido justamente à presença da peça, a CD do teste subirá para 25.

**Solda pesada e alicate** continuarão necessários assim como no procedimento com a ogiva desativada.

- O teste de **Redes Elétricas Nível 4 ou superior** para cortar a fiação da bomba **terá sua CD aumentada direto para 25**, devido ao rompimento de qualquer cabo errado ocasionar a detonação imediata do artefato. Em caso de **sucesso, a bomba será desativada** devido à **desconexão de energia**, embora o mecanismo em si de detonação **permaneça intacto**. Este pode ser a seguir **sabotado** para evitar sua reutilização no Projeto San José. **Solda pesada e alicate** continuam requeridos.

As CDs dos testes **podem ser novamente reduzidas em 2 pontos** se os **cientistas** auxiliarem os personagens.

Na tabela abaixo, há **sugestões de efeitos** para possíveis erros decorrentes das jogadas durante o desarme da ogiva:

<b>Fracassos no desarme da ogiva Icarus</b>	
<b>Valores</b>	<b>Efeitos</b>
16 a 20 (CD 21) / 20 a 24 (CD 25)	O tempo para a detonação é reduzido em 1 minuto
11 a 15 (CD 21) / 15 a 19 (CD 25)	O tempo para a detonação é reduzido em 3 minutos
6 a 10 (CD 21) / 10 a 14 (CD 25)	O tempo para a detonação é reduzido em 5 minutos (metade)
2 a 5 (CD 21) / 2 a 9 (CD 25)	O tempo para a detonação é reduzido a 1 minuto restante
1	A ogiva é detonada imediatamente como “bomba suja”

Além disso, existe um método de desarme da bomba exclusivo da condição de estar ativada: **usar o computador conectado à ogiva para interromper o processo de detonação** inserindo os comandos corretos através da criptografia do sistema. Dando espaço aos operários de Informática também poderem agir para prevenir uma catástrofe, a tarefa demandará um teste de **Linguagem de Programação Nível 4, CD 21**. Para meramente se acessar a ogiva, um **quebrador de códigos** será necessário, ou então fazer os cientistas inserirem os códigos necessários.

Os fracassos nas jogadas devem seguir o mesmo padrão da tabela anterior.

Caso a ogiva seja desarmada desta maneira, **sua estrutura física continuará intacta**.

A **completa sabotagem da bomba sem danos colaterais**, ativada ou não, renderá **6500 XP**. Caso a sabotagem seja **apenas parcial**, com os explosivos convencionais da ogiva detonando e destruindo o subsolo, essa recompensa cairá para **2500 XP**.

### 3.20. A resolução da trama de Nancy Phillips

Caso Nancy tenha chegado até aqui como personagem jogável ou PNJ, sua presença será fundamental à resolução da história. Estando a bomba ativada ou não, a ex-professora terá **novo surto**, tendo de superar o **teste de Inteligência CD 17** habitual. **Caso falhe**, a personagem, involuntariamente, **começará a desmontar Icarus com as ferramentas à mão**. Mesmo **não possuindo as perícias requeridas**, o mestre **rolará seus testes como se ela as tivesse, reduzindo em 5 pontos as CDs** aplicadas aos outros personagens. Estes podem deixar que Nancy trabalhe sem interferências. Caso não, **detê-la envolverá testes resistidos de Força** ou **tentativas de nocauteá-la com ataques físicos** (perícia Briga de Rua), às quais também revidará. Possíveis erros de Nancy acarretarão os mesmos efeitos danosos envolvendo a bomba descritos anteriormente.

Se Nancy **obtiver sucesso no teste, assimilará conscientemente ter os conhecimentos necessários** à desmontagem da ogiva. Procederá à tarefa (ou ajudará quem for realizá-la), para então **compartilhar a verdade** finalmente vinda à tona:

A mãe de Nancy era **Elizabeth Bonny**, ou **Elizabeth Phillips**, seu nome de solteira. Quando **Samuel Bonny**, seu primo de segundo grau, casou-se com ela, encontrou a resistência do restante da família devido à jovem no passado ter militado em movimentos feministas e nutrir **simpatia pelo Comunismo**. Sam, no machismo reproduzido por seu clã, afirmava poder “amansar a moça”. O casamento funcionou no início – o filho **Louis** sendo fruto dessa época. Após a 2ª Guerra Mundial, entretanto, a relação desandou, principalmente pelo choque de “Beth” com o **assassinato de Madre Horta**, ação apoiada pelos Bonny. Quando sua filha com Sam, **Mary Ann**, ainda era um bebê, a mulher fez as malas e retornou aos EUA, sua terra natal. A subsequente **mudança de lado dos Bonny** em relação ao ditador **Francisco Gomez Romero** e a participação em seu **assassinato** estiveram ligadas a uma **vingança de Sam contra as circunstâncias**, tentando atrair a esposa de volta – sem sucesso, porém.



Unsplash

Em Atlanta, não demorou muito tempo para Beth conhecer um charmoso vendedor chamado Arthur. Logo descobriu ser na verdade **Vladimir, espião a serviço da URSS** (trabalhando ao então NKVD) em solo americano para **adquirir informações sobre a bomba atômica**. Os dois se apaixonaram. Beth não só auxiliou o russo em sua missão, levando-o a **obter os planos de uma bomba experimental**, como dele engravidou. **Nancy** surgiu desse enlace.

Vladimir permaneceu em solo estadunidense durante os primeiros anos da filha, sempre saindo e voltando à casa em seu **sobretudo, chapéu e óculos escuros**, e ajudando Beth

a criá-la quando não estava em missão. O serviço à URSS sobrepôs-se a isso e, com a aprovação da própria mãe, **o agente do NKVD começou a usar a filha como repositório de informações ultrassecretas** para caso algo lhe acontecesse, utilizando complexas técnicas de hipnose e codificação. Essa é a **raiz dos surtos, visões e imagens** gravadas no inconsciente de Nancy, incluindo as **especificações da bomba experimental** que, levadas à URSS, tornaram-se a **ogiva Icarus**. Por isso a personagem é capaz de desarmá-la.

Quando Nancy completou cinco anos, **Vladimir retornou à pátria, levando Beth consigo**. A filha ficou aos cuidados da irmã da mãe, **Daisy**, que dela ocultou toda a história pensando em sua segurança. Beth permanece viva e morando na URSS, embora seu paradeiro, assim como o do companheiro, permaneçam desconhecidos.

Anos mais tarde, Nancy é atraída a San José Obrero, ilha ligada às suas origens. Reencontra, agora, a **meia-irmã Mary Ann** – a qual lhe fará essa completa revelação, após a desativação da ogiva, caso a personagem falhe em resistir ao surto.

### 3.21. O pior dos cenários: a carga atômica da ogiva é detonada

Existem **duas maneiras** como Icarus pode detonar usando sua **capacidade nuclear**: como **“bomba suja”** (conforme explicado antes, por meio de ativação prematura enquanto a ogiva estiver sendo desarmada) ou em **total capacidade**, se o processo de detonação for completado ao término da contagem regressiva de dez minutos.

De início, algo deve ficar claro: **independente da maneira, todos os personagens razoavelmente próximos da bomba morrerão**.



Na primeira situação, **a explosão levará todo o subsolo consigo** (mesmo caso de os explosivos convencionais da ogiva detonarem sem o núcleo atômico), **contaminando as profundezas com radiação**. Devido às próprias instalações embaixo da terra comporem um **bunker** e possuírem revestimento reforçado, **os danos** (provenientes principalmente do **tremor** causado pela explosão, sentido em boa parte do Cabo Pérola) e **partículas radioativas à superfície seriam mínimos**, eventuais efeitos só sentidos no médio a longo prazo.

Na segunda situação, teríamos o quadro de **uma explosão atômica maciça ocorrendo no subsolo**, de modo similar a testes nucleares realizados dessa maneira. As camadas de rocha do solo serviriam de contenção à explosão, mas a potência de 300 kilotons ainda assim causaria danos ampliados. **Todo o centro de pesquisas seria destruído**, com um número ínfimo de sobreviventes. A bolha de gás e vapor oriunda da explosão subterrânea faria o solo colapsar, transformando o local numa **cratera de subsidência**. Devido à detonação não ocorrer no ar, **não haveria cogumelo radioativo**, sem lançar radiação ao ar e salvando o restante da ilha de San José Obrero. Da mesma forma, **o PEM (pulso eletromagnético) da**

**bomba, principal motivo de ser construída, não seria liberado**, devido ao fenômeno requerer a explosão na atmosfera para ocorrer.

No entanto, a proximidade da base ao mar faria o oceano invadir a cratera da bomba devido ao colapso da terra ao redor (além de erguer razoável quantidade de água no próprio momento da explosão). Isso criaria o cenário de uma **contaminação radioativa marinha**, que afetaria decisivamente Cabo Pérola no curto prazo, prejudicando a pesca e a extração de pérolas, e mais tarde toda a república de San José.

Ainda assim, **a detonação seria de fácil ocultamento pelas superpotências**, principalmente pelo fato de **não provocar efeitos nítidos à superfície**. O forte tremor sentido em toda a ilha no momento da explosão seria facilmente confundível com um **terremoto**, fenômeno frequente na região devido à atividade vulcânica. Devido ao centro de pesquisas operar em área restrita, **EUA e URSS teriam facilidade em isolar a região e eliminar evidências**. Acabariam deixando San José no médio prazo, o governo da ilha passaria as próximas décadas se queixando dos efeitos radioativos não condizentes com um simples terremoto, e a comunidade internacional não daria a devida atenção ao caso. **A história do mundo, e da Guerra Fria, seguiria praticamente a mesma** que em nossa linha do tempo, os eventos verdadeiros do Projeto San José vistos como teoria da conspiração de pouco crédito.

Claro, isso tudo mudaria se Icarus **detonasse na superfície**.

A possibilidade existe devido ao **plano de Cristóbal Jiménez levar a ogiva pelo elevador até o nível do solo**, onde a retiraria da base até seus recrutadores chineses. No caso da ogiva explodir junto ao solo, **seus efeitos seriam ainda assim contidos** (uma bomba atômica atinge sua máxima capacidade de destruição somente **detonando no ar**), mas **menos** do que no cenário de ativação subterrânea. O **PEM continuaria mínimo**, mas já teríamos um **cogumelo radioativo** e o **efeito fallout** – ou seja, a **subida da radiação à atmosfera**. Uma **área de centenas de metros (aprox. 700m) seria imediatamente incinerada**, transformando-se em **cratera** (ou seja, ocorrendo no centro de pesquisas, ele também seria todo destruído), a **onda de choque e contaminação radioativa** estendendo-se por quilômetros (no mínimo 2,1 km para efeitos imediatos de contaminação, e queimaduras a até 6,3 km). **Fauna e flora** do Cabo Pérola (ou área equivalente da ilha) seriam bastante afetados, e devido ao **transporte de partículas radioativas pelo vento** (lembrando ser esta uma região de clima instável do Caribe), ilhas a milhares de quilômetros e até áreas continentais poderiam receber algum tipo de contaminação.



Pixabay

San José Obrero teria mais do que se recuperar e, principalmente, **o incidente não poderia ser ocultado**. Haveria **enorme desgaste tanto dos EUA quanto URSS** devido a um suposto programa espacial pacífico mostrar-se na realidade desenvolvimento de armas, e **países do Terceiro Mundo se inflamariam** quanto a serem enxergados como “área de testes nucleares” às superpotências. **Aumentaria a pressão rejeitando intervenções estadunidenses ou soviéticas em outros países**. Os EUA talvez não financiassem os Contras na Nicarágua, e a invasão da URSS ao Afeganistão não ocorreria, ou ao menos seria atrasada em

alguns anos. Movimentos espontâneos e não alinhados como a Revolução Iraniana, ocorrida em 1979, surgiriam com maior força. O **cenário internacional mudaria** e talvez a Guerra Fria adentrasse uma década de 1980 ligeiramente distinta que a vivida em nossa realidade...

Mas não tão diferente quanto se considerarmos o “**cenário de apocalipse**”: **Icarus detonar no ar**.

São poucas as circunstâncias em que isso poderia ocorrer, subentendendo-se ser resultado de ações guiadas pelos jogadores. Uma possibilidade seria **de algum modo Dedalus ser armado com a bomba, decolar e dispará-la como num ataque**. Ou então a contagem regressiva ser acionada depois de a ogiva ter sido retirada da base e **os agentes chineses que recrutaram Jiménez decolarem com ela num helicóptero**, sem saberem do perigo iminente.

**Quanto mais alto Icarus explodir, maior será o efeito de seu PEM**. Nesse caso, trabalha-se com a situação de **praticamente todo dispositivo eletrônico em San José Obrero queimar**, salvo alguns poucos no centro de pesquisas já protegidos com material adequado, e aqueles alocados nos subsolos. **O cogumelo e efeitos térmicos da ogiva também serão piores** devido à não proximidade do solo para contê-los, causando maior devastação num raio de quilômetros. Se a detonação ocorrer no Cabo Pérola, a área se converterá em ruína radioativa. A contaminação se alastrará por toda a ilha, o *fallout* será mais intenso e o potencial de regiões distantes serem afetadas, ainda maior. **O pequeno país caribenho teria sua sociedade e economia em colapso**, muitas perdas humanas e seria grande a probabilidade de a Guerra Civil recomeçar com maior nível de violência. Levaria décadas para se recuperar totalmente, numa situação análoga ao **terremoto de 2010 no Haiti**, por exemplo.

As **consequências internacionais do incidente** seriam similares às descritas no cenário da detonação reduzida à superfície, porém **piores**. **EUA e URSS perderiam qualquer credibilidade diplomática**, haveria enorme **pressão pelo desarmamento nuclear**, e talvez **rebeliões armadas** em territórios sob influência estadunidense ou soviética procurando bani-la. A **América Latina** se converteria em terreno espinhoso aos EUA, surgindo diversos movimentos de cunho socialista com renovada intensidade a partir da tomada do poder pelos sandinistas na Nicarágua. Do lado da URSS, a oposição política a Moscou poderia tomar força mais cedo no **Leste Europeu**, antecipando os movimentos de fins dos anos 1980. A própria URSS talvez caísse antes. **Um movimento unificado do Terceiro Mundo** se tornaria efetivamente terceiro polo de poder mundial, e teríamos um término de Guerra Fria muito mais enraizado em **história alternativa** que nos acontecimentos de nosso mundo.

Seja qual for o desenrolar da trama, com Icarus detonando ou não, a sabotagem do Projeto San José **causará incômodo e desconfiança renovados entre EUA e URSS**, devido a um lado suspeitar ter sido o outro responsável pelo fiasco. **A parceria será desfeita**, e o incidente colaborará de forma decisiva ao **fim da détente**.

### 3.22. Escapando da detonação da bomba

Seria possível, ainda que difícil, os personagens escaparem da detonação nuclear da bomba. No cenário da explosão subterrânea, precisariam, em 10 minutos, abandonar o subsolo, subir pelo elevador (que, devido à profundidade, tem trajeto demorado) ou pelas cavernas (ainda mais demorado), sair do Centro de Comando e em seguida deixar a região da base, **afastando-se no mínimo 5 quilômetros do epicentro** para estarem totalmente seguros. Tudo isso considerando ainda haver **guardas hostis** pelo caminho, que provavelmente tentarão detê-los antes de entenderem o que está acontecendo.



Pixabay

Fugir da base, à superfície, será mais fácil caso os personagens consigam **um jipe ou outro veículo** a partir da **Oficina Mecânica**, embora precisem estar cientes que o deslocamento até o prédio e obstáculos na obtenção dos transportes consumirá mais tempo. Em caso extremo, há **helicópteros, aviões e o próprio jato Dedalus** disponíveis na **Pista de Testes**, embora a **distância** até ela seja maior, pilotá-los exija **graduação máxima em Operar Veículos**, e as aeronaves **possam ter seu voo afetado pela onda de choque ou PEM** (exceto Dedalus, já revestido para resistir ao pulso) produzidos pela ogiva, caso ela exploda fora do subsolo.

Se a detonação ocorrer no **nível do solo**, a distância segura a ser tomada sobe para **10 km**. No **ar**, **15 km**.

Além disso, pesará a **questão ética** de fugir e deixar centenas de pessoas morrerem nas instalações. Isso **conflitará com a moral da maioria dos personagens**, indicando o curso de ação de tentar desarmar Icarus ao invés de simplesmente correr.

### 3.23. Potenciais cursos de ação e conflitos

A descrição principal da aventura focou a personagem pronta de Nancy Phillips devido ao seu maior envolvimento com os elementos do cenário, mas **há igual potencial de interação entre os demais personagens e o enredo**, como descrito na tabela a seguir. Além disso, o modelo também pode servir ao mestre para **estabelecer suas próprias relações entre a trama central e os personagens originais** que os jogadores venham a criar para o RPG.

Possíveis interações entre os personagens prontos e o enredo da aventura

Personagem	Interações
Deborah (Debbie) Hudson (EUA)	Será atraída pela cultura e ritmos de Nuestro Pueblo (Ciudad Rodriguez). Forte tendência a querer permanecer em San José Obrero. Sempre desejará ligar o toca-discos na sala de descanso. Proporará o uso da música como distração aos guardas ou disfarce para as atividades dos operários. Forte afinidade com <b>Anatoly Zoshchenko</b> devido a ser dançarino de balé, e querer saber mais sobre o estilo.

James (Jimmy) Wilson (EUA)	Particularmente sensível às desigualdades raciais em San José Obrero, tanto em relação aos indígenas quanto, com maior intensidade, em relação aos negros. Observará as relações de trabalho desiguais ao longo de sua estada na ilha, e fará algo a respeito. Interações inicialmente tensas, mas gradativamente de compreensão e amizade, com <b>Michael Johnson</b> , por ambos serem de Detroit, mas representarem questões distintas da cidade.
Juan Pablo Hernandez (EUA)	Sofrerá o conflito de sentir-se obreiro, mas ser rejeitado pelos nativos como um estrangeiro (desde as primeiras interações em Ciudad Rodriguez). Poderá usar seu violão para criar distrações. Terá relação interessante com o diretor <b>Cristóbal Jiménez</b> : visões diferentes sobre o que é contribuir ao progresso de San José Obrero, Juan tocado pela questão devido ao tempo que viveu fora e achar-se em dívida com a nação. Se obtiver sucesso em testes de Sociabilidade sucessivos, poderá até fazer o diretor desistir de seu plano, evitando um conflito.
Karen Mitchell (EUA)	Sua necessidade em ser reconhecida pode fazer com que resista mais a agir contra o governo dos EUA, ainda visto por ela como meio de projeção. Criará laços e eventualmente uma amizade com <b>Katerina Dimitrova</b> , devido à admiração pelos feitos da mãe da russa e à independência da filha. Igual propensão a se aproximar de <b>Nancy Phillips</b> e <b>Mary Ann Bonny</b> , devido a serem mulheres com papéis importantes na condução dos acontecimentos. Buscará várias maneiras de seu sistema operacional Merlin servir à aventura, incluindo como alternativa em momentos cruciais. Uma rivalidade e conflito com o executivo <b>Timothy Mansfield</b> , da Openwatch, pode se desenvolver devido a Karen encará-lo como um homem que, desmerecendo mulheres como ela, usa seu intelecto e privilégios a favor do mal.
Michael (Mike) Johnson (EUA)	Terá muitos problemas em se relacionar com os soviéticos no início. Seu alcoolismo virá à tona por procurar bebidas pela base durante a noite, já que o consumo da substância pelos operários é proibido. Por isso, tende a ouvir conversas reveladoras e adentrar locais que não deve cedo no jogo, talvez até ser colocado na prisão do Quartel. Potencial conflito com o general <b>Thomas Garland</b> , devido a ambos terem servido no Vietnã e possuírem visões opostas da guerra: enquanto Mike luta contra suas cicatrizes, Thomas vê-se um herói e enxerga Johnson como vergonha aos EUA. Provar o contrário ao general pode mostrar-se motivação a Mike ao longo da aventura.
Anatoly (Tolya) Zoshchenko (URSS)	Apresentará resistência a agir contra o governo soviético devido à promessa ao pai de jamais se envolver em política, assim como o temor em não conseguir estabelecer carreira no balé caso seu nome fique “sujo”. Enxergando a arte em todos os aspectos da vida, procurará direcionar suas ações ao longo da aventura a esse aspecto. Afinidade com <b>Deborah Hudson</b> – desejando saber, por meio dela, mais sobre o mundo da <i>dance music</i> e discotecas – e <b>Juan Pablo Hernandez</b> , por tocar violão. Eventualmente, tentará se apresentar num dos hotéis ou cassinos de Ciudad Rodriguez; abrindo, no processo, seus olhos às desigualdades na cidade e no país, algo a que não se atentará de começo.
Boris (Boba) Ivanovich Zhigunev (URSS)	Resistência em agir contra o governo soviético, devido a vê-lo responsável por seu sucesso como lutador. Também hesitará muito em agredir compatriotas, preferindo meios não letais de lidar com os guardas da base. À linha de montagem do CDP, procurará sempre demonstrar máximo esforço e logo criará pequena legião de fãs, principalmente entre os operários soviéticos. Poderia enfrentar no corpo-a-corpo o general <b>Ivan Leonov</b> na reta final da aventura, devido a ambos terem físicos avantajados e, a essa altura, visões opostas sobre o que seria melhor à URSS.
Katerina (Katya) Olegovna Dimitrova (URSS)	Passará de uma extrema lealdade ao governo soviético devido à preocupação em honrar a memória da mãe, à postura em rebelar-se não só pela verdade sobre o Projeto San José, mas querer vingar as condições às quais o mesmo governo a submeteu. Demonstrará grande insegurança em lidar com computadores, ao mesmo tempo em que desejará ocultar essa dificuldade. Isso pode atrair a empatia de <b>James Wilson</b> , disposto a ajudá-la. <b>Karen Mitchell</b> também será uma pessoa próxima devido à estadunidense admirar tanto a independência de Katya quanto sua mãe, o que por outro lado pode pressionar ainda mais a russa a ser perfeita em suas funções. Em sentido inverso, Katya “adotará” Karen por querer vê-la reconhecida em seus esforços na Informática. Suas habilidades como franco-atiradora serão muito úteis ao grupo, principalmente caso encontre um rifle Mosin-Nagan no arsenal do Quartel.

<p>Mir Nikitaevna Nikolayeva (URSS)</p>	<p>Além de contribuir à trama central, terá a intenção de determinar o que aconteceu aos seus pais. Nisso, desenvolverá uma relação parte hostil, parte interessada com a agente <b>Elena Vladinova</b> – podendo inclusive investigar as instalações para a KGB, em paralelo às ações tomadas com os outros operários, em troca de informação. Com o tempo, a relação com Vladinova tende a piorar e Mir cada vez mais pressioná-la pela verdade. É a personagem do grupo mais inclinada a se voltar contra o governo soviético, embora igualmente se preocupe em manter uma aparência de lealdade. Forte propensão a observar os demais operários sem que percebam, analisando quais possuem melhores habilidades a auxiliá-la, e então manipulá-los para que sigam suas ordens. Ao final de sua busca, descobrirá que o pai também planejava levar, em sua deserção ao Ocidente, os planos da bomba Icarus, em cujo desenvolvimento chegara a trabalhar. Destruir o artefato se transformará numa questão pessoal à jovem.</p>
<p>Sofiya Grigorievna Yuraskaya (URSS)</p>	<p>A personagem do grupo que mais procurará vantagens a si própria do que servir ao “bem maior”. Sofiya não planejará destruir os planos de Dedalus e Icarus, mas obter os backups para si (sem o grupo saber) e vendê-los no mercado negro a quem melhor pagar. No desenvolvimento do esquema, passará por conflitos internos devido à heroína como é vista na URSS (inclusive pelos colegas da linha de montagem, que sempre perguntarão sobre o salvamento do hospital) e sua real personalidade. Seu lado generoso pode ser desenvolvido pela convivência com <b>James Wilson</b> – a ela, uma versão sua que “deu certo”. Ao final, precisará optar por continuar movida pela ganância ou sacrificar seus ganhos em nome de uma causa nobre.</p>
<p>Viktor Borisovich Jaspárov (URSS)</p>	<p>Está disposto a utilizar seu intelecto para abraçar todas as conquistas possíveis. Logo na passagem por Ciudad Rodriguez, tentará escapular aos cassinos e usar seus dotes estratégicos para ganhar apostas. Trabalhando no CDP, implementará o costume de consumir o expediente com seus próprios passatempos. Logo a maioria dos computadores do prédio estará rodando o Tarazchess, e Viktor pode acabar criando problemas com os supervisores devido à sua baixa produtividade. Tentará se aproximar de <b>Karen Mitchell</b> devido ao interesse compartilhado por engenharia de software; e <b>Sofiya Yuraskaya</b>, assim que descobrir as vantagens do intelecto de Jaspárov, tentará atraí-lo ao seu grande esquema. Demonstrará maior facilidade em resolver os puzzles e enigmas da aventura.</p>

### 3.24. Epílogo

Sobrevivendo a todos os eventos, os **operários, se relacionados às ocorrências anormais na base** (inclusive a provável destruição de Dedalus e Icarus – com detonação reduzida ou não) estarão imediatamente na condição de **procurados**. Guardas reagirão à sua presença buscando **prendê-los ou eliminá-los**, e será preciso que os personagens **escapem da base** (com a ajuda de **Mary Ann Bonny**, caso ela permaneça ativa) para ficarem seguros.

É possível, contudo, que o grupo **tenha sido discreto o bastante para não levantar suspeitas** em todas as ações realizadas. Nesse caso, **os operários continuarão sendo tratados normalmente** caso atenham-se ao cumprimento de suas funções e não sejam vistos junto a personagens como o **doutor Arkov**. **Cristóbal Jiménez** pode se tornar um problema por saber o real papel dos operários nos acontecimentos, mas isso **pode acabar revertido (com o auxílio de Mary Ann) se ele for acusado como mandante das sabotagens**. Sua palavra teria menor valor diante das evidências apresentadas pelos agentes Newman e Vladinova (os quais já monitoravam os passos do diretor), livrando os operários de possível culpa.

Dependendo do quão eficiente foi o comprometimento do Projeto, os operários **voltarão a trabalhar em seus antigos postos** (o que trará de volta o **conflito de consciência** e pode levá-los a se infiltrar novamente pelas instalações em busca de **sabotar o que ficou pendente**) ou **serão dispensados do serviço** devido à perda do material norteando seu

trabalho. Nesse caso, **seus governos tenderão a enviá-los de volta aos países de origem**, a que **podem optar por permanecer em San José Obrero**, embora nesse caso inflijam ordens e também se tornem **procurados**.



De todo modo, **Mary Ann Bonny desejará recrutar os operários a outras missões**, visando principalmente **desestabilizar o poder de sua família** na ilha e **melhorar as condições da população** no referente a trabalho. Essas outras tramas não serão detalhadas neste guia como a história central do Projeto San José, mas **terão seus pormenores básicos descritos na tabela a seguir**, para o mestre **expandi-los** na preparação das aventuras e principalmente **prolongar o enredo** caso o grupo tenha o objetivo de transformar sua passagem por San José Obrero, ou até cenários além, em **campanha**.

Outras missões			
Descrição	Localização	Personagens-chave	Pré-requisitos para ativação
Denúncias correm sobre a família Bonny usar trabalho escravo em suas plantações próximas a Pinnado, inclusive de crianças. Pior: a MiniumCorp, gigante do alumínio dos EUA responsável pela extração de bauxita nas minas de San José, também estaria fazendo uso de escravos. Tudo permanece oculto pela atuação de comandos paramilitares a serviço dos Bonny, verdadeiros esquadrões da morte. É preciso libertar os trabalhadores em situação de escravidão e encontrar evidências suficientes para uma denúncia internacional.	<u>San José Obrero</u> : Pinnado Mina do Pueblo Mina de San Firmino	Nancy Phillips Samuel Bonny Louis Bonny Mary Ann Bonny	Ouvir sobre as suspeitas de trabalho escravo de guardas no centro de pesquisas ou moradores de San José Obrero, receber um pedido de auxílio de Mary Ann Bonny.

Descrição	Localização	Personagens-chave	Pré-requisitos para ativação
<p>O governo do general López está construindo uma usina hidrelétrica em Baigo, recrutando operários de Eletrotécnica. No entanto, a obra serve de fachada para uma operação militar da ditadura visando desmantelar as comunidades afro-caribenhas nas Ilhas do Quilombo, fundadas à época da rebelião do escravo Baigo no séc. XVIII. Os quilombolas buscam apoio externo para impor resistência às tropas do governo.</p>	<p><u>San José Obrero:</u></p> <p>Baigo</p> <p>Ilhas do Quilombo</p> <p>Base Naval de Pearl Cape (eventualmente)</p>	<p>James (Jimmy) Wilson</p> <p>Major Fernando Bernárdez (comandante das tropas do Exército)</p> <p>Graciano Morillo (líder dos quilombolas)</p>	<p>Encontrar anúncios de recrutamento em Ciudad Rodriguez ou outra área da ilha. Ouvir soldados estadunidenses conversarem sobre tiros e voo de helicópteros nas Ilhas do Quilombo, próximas à base de Pearl Cape.</p>
<p>O Banco San Miguel, maior instituição financeira da pequena economia de San José Obrero, está modernizando suas transações ao adotar sistemas de Informática, recrutando técnicos para tal. No entanto, um exame mais atento das atividades do banco revelará arrojado esquema para roubar dinheiro do governo obrerano e depositá-lo em paraísos fiscais pelo Caribe. Os novos trabalhadores precisarão definir o que fazer diante da descoberta do esquema.</p>	<p><u>San José Obrero:</u></p> <p>Ciudad Rodriguez</p>	<p>Sofiya Grigorievna Yuraskaya</p> <p>Viktor Borisovich Jaspárov</p> <p>Manuel Montego (diretor do Banco San Miguel)</p>	<p>Encontrar anúncios de recrutamento em Ciudad Rodriguez ou outra área da ilha. Representantes do banco visitarem o centro de pesquisas oferecendo abertura de contas aos personagens.</p>
<p>Taina Castaneda é uma guerrilheira do EHLP de origem indígena que não aceitou o cessar-fogo com o governo. Alegando ser algo que Madre Horta, se ainda viva, jamais admitiria, a combatente refugiou-se com alguns aliados nas encostas do Monte Wypywerùno, de onde prossegue a guerra contra a ditadura do general López. Os militares a procuram incessantemente, embora a guerrilheira tenha afirmado estar disposta a baixar as armas se puder negociar diretamente com um representante soviético. De modo pacífico ou hostil, o governo López oferece uma recompensa de 100 mil pesos obreros a quem encerrar as atividades de Castaneda na ilha – embora surja o dilema moral de colaborar ou não com uma ditadura.</p>	<p><u>San José Obrero:</u></p> <p>Monte Wypywerùno e arredores</p>	<p>Operários soviéticos</p> <p>Elena Sergevna Vladinova</p> <p>Taina Castaneda</p>	<p>Rumores ouvidos em Ciudad Rodriguez. Papéis encontrados no escritório de Elena Vladinova constituindo mensagens entre a agente e o comando da KGB tratando da possibilidade de oferecer asilo a Castaneda na URSS. Ou então os personagens serem atacados pelos guerrilheiros de Castaneda enquanto se deslocarem de um ponto a outro da ilha, eventualmente capturados e levados ao seu acampamento.</p>

Descrição	Localização	Personagens-chave	Pré-requisitos para ativação
A morte de Cristóbal Jiménez no calor dos acontecimentos no centro de pesquisas fez os operários perceberem que o diretor conspirara não só para o progresso de San José Obrero, mas o bem de sua família – agora desamparada. Tomados pela culpa, os personagens procurarão a viúva Veronica e os filhos do casal em Villa Olivares, dispostos a oferecer ajuda financeira, e perceberão que a família está sendo ameaçada por soldados estadunidenses e soviéticos que descobriram a traição de Jiménez. Caberá ao grupo decidir como proceder.	<u>San José Obrero:</u>  Villa Olivares	Personagens diretamente envolvidos na morte de Cristóbal Jiménez  Veronica Jiménez  Pablo Jiménez (filho adolescente do casal)  Maria da Paz Jiménez (filha criança do casal)	O diretor Cristóbal Jiménez ser morto durante os eventos centrais da aventura no centro de pesquisas, ao invés de fugir, ser somente nocauteado ou acabar convencido a não acionar a ogiva Icarus.
Dois anos (1980) após os acontecimentos em San José Obrero, os operários estadunidenses que neles tomaram parte descobrem que a Openwatch Corporation prosseguiu com o desenvolvimento da tecnologia <i>stealth</i> mesmo sem a parceria com os soviéticos, graças aos planos do jato Dedalus não totalmente deletados dos computadores da base em San José. Decididos a prosseguir em seu objetivo, os técnicos tentarão conseguir empregos na fábrica da empresa em Alamosa, Colorado, e encerrar o desenvolvimento do bombardeiro de uma vez por todas.	<u>EUA (Colorado):</u>  Alamosa	Operários estadunidenses de Eletrotécnica e Informática  Timothy Mansfield (se houver sobrevivido aos eventos em San José)	Os operários deixaram para trás ao menos um backup intacto dos planos do jato Dedalus. Ter em mente que trabalhadores suspeitos de envolvimento na sabotagem em San José não serão empregados pela Openwatch sem recorrerem a identidades falsas.
Não foi suficiente a Nancy Phillips descobrir a verdade sobre seus pais: ela quer reencontrá-los. Com a sabotagem do Projeto San José, a ex-professora não planeja deixar a ilha caribenha de volta aos EUA, e sim pedir o auxílio de Katerina Dimitrova – ou quem mais puder ajudá-la – para partir à URSS procurá-los. Mary Ann Bonny facilitará sua saída de San José, mas pousando em solo soviético, o verdadeiro desafio de Nancy começará. Para dificultar a situação, tanto agentes da KGB quanto da CIA a perseguirão em território soviético, devido aos planos de Icarus gravados em sua mente.	<u>URSS (Rússia):</u>  Gorky  Leningrado  Moscou	Nancy Phillips  Mary Ann Bonny  Katerina (Katya) Olegovna Dimitrova  Operários soviéticos  Elizabeth Phillips (mãe de Nancy)  Vladimir Borovich Karenin (pai de Nancy, agente aposentado da KGB)	Nancy Phillips assimilar a verdade sobre seu passado durante os acontecimentos no centro de pesquisas. Os serviços secretos só a perseguirão se o backup dos planos de Icarus houver sido perdido.

Descrição	Localização	Personagens-chave	Pré-requisitos para ativação
<p>Livres de suspeitas quanto à sua colaboração na sabotagem do Projeto San José, os operários de Eletrotécnica soviéticos destacaram-se dentre todos os trabalhadores enviados ao centro de pesquisas, o que lhes conferirá a prometida promoção no retorno ao lar. Todos estão sendo transferidos à Central Nuclear Vladimir Lênin, em Pripjat, Ucrânia, que acabou de colocar em funcionamento seu segundo reator. O local, no entanto, é mais conhecido pelo nome da cidade vizinha: Chernobyl.</p> <p><u>Nota:</u> Estamos 8 anos antes do desastre nuclear, então esta pode ser uma aventura interessante sobre a vida em Pripjat antes do acidente ou uma prévia da controvérsia sobre os reatores RBMK-1000 que a ele contribuíram em 1986. O desastre em si pode até ser abordado se o mestre optar por um salto temporal.</p>	<p><u>URSS (Ucrânia):</u></p> <p>Pripjat</p>	<p>Operários de Eletrotécnica soviéticos</p> <p>Anatoly Stepanovich Dyatlov (engenheiro-chefe da usina)</p>	<p>Os operários soviéticos não serem implicados na sabotagem dos protótipos do Projeto San José (não participarem ou não serem detectados), e não possuírem registro de problemas disciplinares ou conflitos durante sua estada na base.</p>

## 3.25. Informações adicionais

### 3.25.1. Barreira linguística

Presume-se que, em termos de realismo, **estadunidenses e soviéticos terão dificuldade em se comunicar** devido às línguas diferentes. **O nível dessa barreira deve ser definido pelo mestre de acordo com a dinâmica de jogo planejada.** Caso o avanço deva ser mais rápido e simplificado, pode-se simplesmente estabelecer que os **operários soviéticos possuem conhecimento básico de inglês**, pré-requisito para serem aceitos no Projeto. Se a ideia for algo mais complexo e representando desafio adicional aos jogadores, **os personagens dos distintos países não se entenderão de imediato**, a não ser que **aquele ouvindo a mensagem role Inteligência CD 17**. Conseguindo **sucesso**, o personagem **aprenderá uma palavra ou conjunto de palavras** na língua estrangeira, e caso isso ocorra sucessivamente, **mais tarde a CD dos testes baixará para 15, depois 12, até alcançar conhecimento razoável do vocabulário**. Outra possibilidade é existirem **intérpretes** no CDP traduzindo as falas de uma ou outra língua aos operários, o que **reduzirá as CDs dos testes de compreensão de forma mais rápida**.

Se o personagem preferir, também pode **estudar a língua estrangeira usando um dicionário ou livro de gramática** (caso ande com ele, contará como 1 item). O efeito será **reduzir as CDs de compreensão das falas dos estrangeiros no mesmo ritmo mais rápido que ouvindo o intérprete**, mas sem a necessidade de sua intervenção. Se o personagem dedicar-se a um **estudo intensivo da língua**, voltando todo seu tempo livre a isso, pode-se considerar ganhar domínio razoável da mesma, sem a necessidade de rolar testes de compreensão (a não ser para termos muito específicos) dentro de **uma semana**.



Pixabay

Para fins de orientação, considera-se que todas as **placas e sinalizações** no centro de pesquisas estão escritas **tanto em inglês quanto russo**.

As mesmas relações entre inglês e russo valem para o **espanhol falado pelos nativos da ilha**, embora seja mais fácil determinar que todos os operários possuem **noção prévia de frases básicas em espanhol** para conseguirem se orientar pelo país.

### 3.25.2. Sugestões de trilha sonora

Conforme dito no livro básico, o mestre fazer uso de um **notebook** durante as sessões de jogo garante recursos para uma maior imersão dos jogadores no RPG. Dentre eles, a introdução de uma **trilha sonora** à aventura. Além de músicas ambiente e outras, instrumentais, que reflitam as situações do jogo (surpresa, urgência, suspense, ação, etc.), não podemos nos esquecer que Projeto San José se passa nos anos 1970, período de cenário cultural riquíssimo. Assim, **é recomendável o mestre preparar um repertório de canções da época**, principalmente para serem reproduzidas no **toca-discos** existente na **sala de descanso do CDP**. Muitas delas podem ser facilmente encontradas em aplicativos de músicas como Spotify e SoundCloud, sem infringir os direitos autorais dos intérpretes.

Seguem sugestões tanto para os hits estadunidenses quanto os soviéticos.

## Sugestões de músicas temáticas dos anos 1970

EUA	URSS
ABC (The Jackson 5, 1970)	Gde nayti takoye schast'ye (Verasy, 1975)
American Pie (Don McLean, 1971)	Lebedinoye ozero <sup>1</sup> (Tchaikovsky, 1876)
Come and Get Your Love (Redbone, 1974)	Lyudi vstrechayutsya (Vesyolye Rebyata, 1971)
Dancing Queen (ABBA, 1976)	Kolybel'naya (Tsvety, 1974)
Heroes (David Bowie, 1977)	Krasye Maki (Ansambl' Viktor Ignatyev, 1975)
Hotel California (Eagles, 1977)	Moy adres - Sovetskiy Soyuz (Samotsvety, 1972)
I Shot the Sheriff (Bob Marley, 1973)	Pachnie čabor (Verasy, 1976)
If You Leave Me Now (Chicago, 1976)	Tam, za oblakami (Samotsvety, 1975)
Night Fever (Bee Gees, 1978)	Tchaguna (Iveria, 1975)
Shining Star (Earth, Wind & Fire, 1975)	YA óchen' rad, ved' ya, nakonéts, vozvrashcháyus' domóy <sup>2</sup> (Eduard Anatolyevich Khil, 1976)
Sister Golden Hair (America, 1975)	Zinkevych, Yaremchuk, Ivasyuk (Chervona Ruta, 1971)

<sup>1</sup>Inclusão de uma famosa composição de balé russa, “Lago dos Cisnes”, para o personagem de Anatoly Zoshchenko.

<sup>2</sup>Tornou-se conhecido meme de Internet nos anos 2010.



Pixabay

## 4. Considerações finais

Espera-se que, com este guia, mestres de todo tipo, incluindo professores, consigam assimilar o transcorrer de uma aventura neste jogo, e também adquiram um modelo para a estruturação de seus próprios enredos. O potencial de criação proporcionado pelo RPG é praticamente ilimitado, sendo que as regras deste sistema podem ser utilizadas a aventuras em outros momentos da Guerra Fria ou explorando aspectos diferentes do mundo do trabalho.

Ao final, a intenção é que o conjunto deste material, tanto o livro básico quanto o guia à aventura Projeto San José, seja instrumento para um **ensino mais rico, imersivo e dinâmico** – sem perder de vista que os alunos podem muito bem **se divertir enquanto aprendem**.

*Que os dados lhes tragam sorte, e bons jogos!*

