

# Três dias no Inferno!

## Situação

Na cidade de Brownston, Montana, o recém-nomeado xerife local acabou de prender um perigoso bandido e líder de gangue – James “Fazedor de Viúvas” Elliot. Em três dias, os Delegados Federais chegarão e levarão Elliot. Em dois dias, o bando de Elliot chegará para libertá-lo.

De alguma forma, vocês estão metidos nessa confusão.

## Antagonistas

- James “Fazedor de Viúvas” Elliot: trancafiado na cadeia Brownstone. Assassino, líder do bando, cara malvado.
- Leona Chase: a garota de James. Fogosa, manipulativa, enganadora.
- Zachary Hayes: Xerife recém nomeado. Orgulhoso e durão, procurando por brigas.
- Charlie Pierce: Braço direito de James. Ambicioso, traiçoeiro, vingativo.
- Bartholomew Elliot: Prefeito e pai de James. Misericordioso, dividido, paterno.

## Uma Parte da Situação

Escolha um elemento de cada lista. Escolhas da Lista #1 devem ser únicas entre os personagens.

### Lista#1

1. Filho ou filha de Bartholomew
2. Vice Xerife
3. Apaixonado por Leona
4. Membro do bando de James
5. Está aqui para matar James
6. Apaixonada por Charlie

### Lista#2

1. Fornicar com Leona
2. Fornicar com Charlie
3. Bartholomew está no seu caminho
4. James te deve uma fortuna
5. Você deve uma fortuna a Charlie
6. Fora da Lei

## Criando seu Personagem

1. Divida 13 pontos entre as quatro Pontuações de seu personagem. Nenhum valor poderá ser acima de 5. Punhos = proezas físicas; Visão = sentidos e intelecto; Culhão = vigor e coragem; Coração = habilidades sociais.
2. Crie dois Traços para seu personagem.
3. Crie um Passado e um Presente. Divida 4 pontos entre eles.
4. Detalhe seu Demônio e decida um valor inicial entre 1,2 e 3.
5. Pegue três Fichas para começar.

## Coisas a fazer

- Exija uma cena: Desenvolva a história de seu personagem exigindo uma cena que realce algo sobre ele e que leve a um conflito.
- Cuide de seu Demônio: Quando em dúvida sobre o que fazer, arranje uma maneira de trazer a tona o Demônio de seu personagem em alguma cena da história.
- Jogue com um Antagonista ou outro personagem: Se o seu personagem não está na cena atual, peça por um personagem não jogador para controlar.
- Deixe que seu papel na situação guie você: Fortaleça ou desafie uma relação, crie uma nova relação ou ataque as relações de outros personagens.

## Cronograma

Total: 3 horas

Tempo Transcorrido	Descrição	Tempo Transcorrido	Descrição
0:00 a 0:05	Introdução	2:05 a 2:35	Última chance - não pode mais prolongar o fim
0:05 a 0:10	Detalhar a situação	2:35 a 2:50	Epílogo como for necessário
0:10 a 0:25	Criar personagens	2:50 a 3:00	Discutir a sessão
0:25 a 2:05	Jogo normal		

# Três dias no Inferno!

## Antagonistas

### James “Fazedor de Viúvas” Elliot

**Punhos:** 5    **Visão:** 3    **Culhões:** 4    **Coração:** 3

**Traços:** Malvado como uma doninha, mortal como uma víbora.

**Passado/Presente:** Era um fazendeiro (1), mas agora é um fora da lei (3).

**Demônio:** Maldoso (3) – James nunca perde uma oportunidade de machucar alguém que ele não goste, e ele não gosta praticamente de ninguém!



### Xerife Zachary Hayes

**Punhos:** 3    **Visão:** 3    **Culhões:** 4    **Coração:** 3

**Traços:** Teimoso como uma mula, grande como uma casa.

**Passado/Presente:** Era um ajudante numa fazenda (3), mas agora é o xerife (1).

**Demônio:** Orgulhoso (2) – Zachary foi promovido de um nada para xerife d anoite pro dia. Com ele é seguindo as regras, preto no branco. Ele não é experiente, mas não deseja se permitir falhar ou estar errado.

### Leona Chase

**Punhos:** 2    **Visão:** 4    **Culhões:** 3    **Coração:** 4

**Traços:** Quente como o sol do Arizona, selvagem como um tornado do Texas.

**Passado/Presente:** Era uma filhinha de papai mimada (2), mas agora é uma garota fora da lei (2).

**Demônio:** Manipulativa (2) – Ela nunca encontrou um homem que não conseguisse “dobrar”, até conhecer James. Está disposta a fazer de tudo para conseguir o que quer e pisar nos homens no caminho é um bônus.

### Charlie Pierce

**Punhos:** 3    **Visão:** 3    **Culhões:** 4    **Coração:** 3

**Traços:** Mais escorregadio que um porco engraxado, mais rápido que um coelho.

**Passado/Presente:** Era um apostador (2), mas agora é um fora da lei (2).

**Demônio:** Ambição (2) – Charlie quer o mundo e está pronto para começar agora com o bando sem líder de James. Ele nunca recua quando vê uma oportunidade de aumentar seu poder ou influência.

### Prefeito Bartholomew Elliot

**Punhos:** 2    **Visão:** 4    **Culhões:** 3    **Coração:** 4

**Traços:** Agradável como um pêssego, astuto como uma raposa.

**Passado/Presente:** Era um Juiz Sênior (1), mas agora é o prefeito (3).

**Demônio:** Libertino (1) – As mais bonitas sempre chamaram sua atenção. Por isso ele foi banido do antigo cargo.

## Lugares, nomes e idéias

O Saloon Pernas pro Ar; Taverna do Jack Caolho; Loja de Conveniência do Rocky Mountain; a igreja da cidade; cemitério Águas Claras; a velha pedra; John Washington; Anna Wyatt; Henry Thomas; Marjorie Evans; Lloyd Hardy; Lila Ashley; Wesley Suarez; Molly Anderson; Mario Ballesteros; Carlita Espinoza; Carlos Mencia; Carmen Quevos; Han Dian Nu; He Tiao Ning; dinheiro roubado e enterrado; triângulos amorosos; vingança; luta pelo controle do bando.

## Procedimento de Conito

1. Decida os Objetivos e Oponentes.
2. Dê as cartas baseado em duas Pontuações . Adicione 1 carta se um Traço se aplica ao conflito.
3. Adicione cartas em número igual ao valor atribuído aos Demônios se você está agindo de acordo com seu Demônio, ou deduza o mesmo numero de cartas se estiver agindo contra seu Demônio.
4. Analise sua mão. Se o Passado ou Presente se aplicam, você pode descartar e receber um número de cartas igual aos seus valores.
5. Gaste Fichas, se necessário, e baixe sua melhor mão de pôquer.
6. A melhor mão vence. O jogador com a carta mais alta utilizada no Conflito se torna o Narrador.
7. O Narrador descreve o resultado do Dano, e o jogador que perdeu deve modificar as Pontuações.