



RPG

MLINDO MEDONHO

de FELIPE MALAFAIA e VLADIMIR BARROS

FAST PLAY



RPG MUNDO MEDONHO

O Mundo Medonho RPG é um projeto cultural de RPG.

Esse é um produto de ficção, apesar das bases históricas, as informações adicionadas e fantasiosas se mesclam as reais pelo propósito lúdico do jogo. Vá a museus, pesquise sobre suas raízes, na verdade, as histórias fantásticas de nossa terra são tão majestosas e grandiosas quanto qualquer outra.

O Mundo Medonho RPG aborda violência, terror e temas sérios. Sua leitura e jogo é indicada para pessoas não sensíveis ao tema. Caso você sinta algum desconforto lendo ou jogando, pare imediatamente.

Das mentes e mãos de:
Felipe Beltam Malafaia e Vladimir Barros.

Agradecimentos:
Amaro Filho, Antônio Alves, Aryanne Santiago, Gilberto Greyre, Helena de Souza, Lindaci Francisca, Maria Francisca, Renato Cabral, Sílvia Karol e José Amaro.

RPG MUNDO MEDONHO

Fantasmas existem
Monstros também.

Et's não (esses daí ou são monstros
desleixados ou são somente frutos da
imaginação dos homens)

Recife existe.

E acredite quando eu digo que Recife é uma
cidade especial.
Não existe uma rua sem réstia ou esquina que
fuja do paranormal.
Eles estão por aí e é bom você se acostumar
com isso.
Acredite neles porque eles acreditam em você.
E quanto mais você acredita neles, mais fortes
eles ficam.
Poucas pessoas sabem, mas, o medo, o terror,
os sustos, a paranoia, tudo isso é alimento.
A vida na pós morte pode ser conturbada, às
vezes mais difícil do que é a vida na vida!
Eles estão o tempo todo em um campo de
batalha e ao contrário do que você pensa, o
descanso em paz pode estar bem longe de
acontecer.

***Em memória de Anderson, que teria medo
de jogar, mas nunca de apoiar.***

Fantasmas existem.
Um mundo medonho existe.
Seja bem vindo a ele

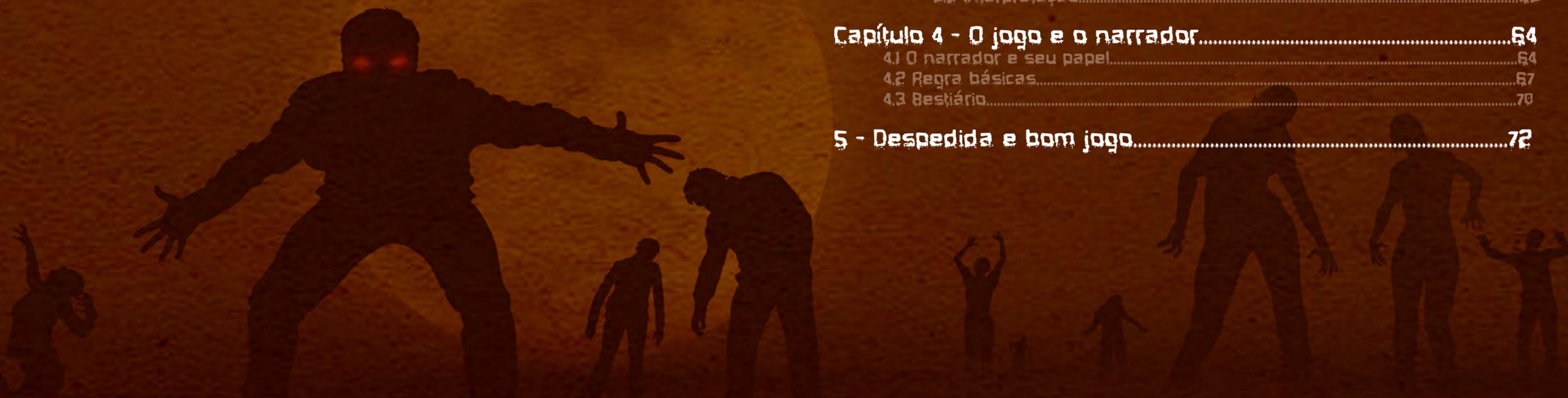
Sumário

Capítulo 1 - Introdução.....	09
1.1 Fastplay.....	10
Conto 1 - Diário do Capitão.....	11
Capítulo 2- O Mundo Medonho.....	13
2.1 Os Planos.....	14
2.2 O Pêndulo Planar.....	14
2.3 A Cidade.....	15
2.3.1 O Bairro do Recife.....	16
2.3.1.1 Antiga Alfândega.....	17
2.3.1.2 Cruz do Patrão.....	17
2.3.1.3 Farol do Recife.....	17
2.3.1.4 Forte do Brum.....	17
2.3.1.5 Forte de Madame Bruyne.....	18
2.3.1.6 Igreja Madre de Deus.....	18
2.3.1.7 Pontes.....	18
2.3.1.8 Praça do Marco Zero.....	18
2.3.1.9 Porto do Recife.....	18
2.3.1.10 Rua do Bom Jesus.....	18
2.3.1.11 Torre Malakoff.....	18
2.3.1.12 Torre de Cristal.....	18
Conto 2 - Os Monstros.....	20

Capítulo 3 - Personagens.....	21
3.1 A Ficha.....	21
3.1.1 Os atributos.....	22
3.1.1.1 A ficha.....	23
3.1.2 Raças.....	24
3.1.2.1 Humano.....	25
3.1.2.3 Humano Mágico.....	26
3.1.2.4 Animorfo.....	27
3.1.2.5 Submerso.....	28
3.1.2.6 Morto vivo.....	28
3.1.2.7 Elemental.....	30
3.1.2.8 Fantasma.....	31
3.1.3 Arquétipos.....	32
3.1.3.1 Briquento.....	32
3.1.3.2 Protetor.....	32
3.1.3.3 Medonho.....	32
3.1.3.4 Carrasco.....	32
3.1.3.5 Trapaceiro.....	32
3.1.3.6 Professor.....	32
3.1.4 Legado.....	33
3.1.5 Vínculos.....	34
3.1.6 Perícias.....	40
3.1.7 Traços.....	48
3.1.8 Status.....	54
3.1.9 Magias.....	55
3.1.10 Equipamentos.....	58
3.2 Interpretação.....	63

Capítulo 4 - O jogo e o narrador.....	64
4.1 O narrador e seu papel.....	64
4.2 Regra básicas.....	67
4.3 Bestiário.....	70

5 - Despedida e bom jogo.....	72
--------------------------------------	-----------



Capítulo 1

Introdução

O livro que você tem em mãos é um jogo. Mas, não um jogo qualquer. Esse é um livro de regras para você jogar RPG. RPG é uma sigla em Inglês para Role Playing Game que pode ser traduzido como Jogo de Interpretação de Papel. Isso nada mais significa que um jogo de faz de conta, um teatro onde cada jogador escolhe seu personagem e juntos com um mestre vão viver aventuras, perigos e desafios numa história criada em conjunto na mesa.

Mestre e Jogador são as peças que movem esse “teatro jogo” para frente. O Mestre também é chamado de narrador. Ele é o responsável por criar o mundo, situações, desafios e toda a base da aventura, pode-se dizer que o mestre é o diretor e escritor da história. Mas ele não faz isso sozinho. Todo o universo que o mestre cria é pensando nos jogadores.

Os jogadores são os atores da história que está sendo criada na mesa. O mestre narra o cenário, as pessoas, os diálogos iniciais e inicia as batalhas, mas, cabe aos jogadores decidirem como reagir a cada um desses itens. Para ajudar a história a ser mais coesa, existem as regras.

Ser fiel ao personagem que você criou é a principal regra desse jogo; Não faria sentido um lobisomem sanguinário, guerreiro mais poderoso de sua tribo, não conseguir quebrar uma porta; Como não faria sentido um estudante

de direito comum saltar do 3o andar de um prédio e não se ferir.

Para ajudar na interpretação existem outras regras que vão garantir se suas decisões fazem ou não sentido com a história e o universo de mundo medonho, essas regras vão ser definidas mais à frente.

Na prática o mestre diria “você entram no prédio, e logo atrás do balcão da recepção percebem que não é uma mulher sentado no computador, e sim, um ser disfarçado. Assim como os guardas ao lado dos detectores de metal. Como vocês pretendem agir?”

Um jogador poderia dizer: “Eu vou tentar convencer a mulher de que somos da equipe de manutenção da internet.”

Enquanto o outro: “Eu vou tentar preparar um ataque surpresa, caso as coisas dêem errado.”

Para descobrir o final dessa cena entram as características dos personagens (contabilizadas como pontos) e os dados. A principal ferramenta de um jogador de RPG.

Esse item será mais explicado à frente, mas, por mais que tudo isso pareça estranho para você que nunca jogou RPG na sua vida, mas, no fim da leitura do livro e assim que você começar a jogar, vai perceber que além de simples, toda aventura é muito divertida.

Fastplay

Atenção, o manual que você tem em mãos é chamado de Fast Play, algo como um Manual para jogo rápido. As informações contidas daqui para frente são versões resumidas e condensadas para você montar aventuras e participar delas usando não somente o sistema de jogo (regras, monstros, magias, raças, arquétipos etc) como as do cenário (personagens, locais, descrições etc).

O que você vai encontrar aqui:

- Descrição de regras e como jogar o jogo;
- 6 raças básicas para começar a jogar;
- 6 Arquétipos para definir o seu jeito de jogar;
- Tabela para criação rápida de legados;
- Descrição, história, rivais, traços, equipamentos e magias dos 9 principais clãs, grupos e vínculos;
- Mais de 60 traços (Vícios e Virtudes) para personalizar e melhorar seu personagem;
- Descrição básica do cenário e um pouco mais aprofundada do Bairro do Recife para construir suas histórias e aventuras.
- Lista com magias básicas para seus personagens adeptos de ocultismo;
- Bestiário com monstros, feras e inimigos comuns para você enfrentar.
- Lista de equipamentos para você ter alguma chance contra seus inimigos.

A versão completa deste manual contém novas localidades, personagens, lendas, magias, equipamentos e inimigos, além de conteúdos adicionais para dinamizar mais suas “mesas de jogo” como decks, mapas, escudos e outros acessórios.

Fique de olho em nossas redes sociais e nosso site para mais informações!

Conto

Diário do capitão

No horizonte já podemos ver o porto da cidade. De longe, as luzes mostravam uma cidade viva, e toda a tripulação já podia sentir o gosto de carne. Em todos os sentidos. Jogamos a âncora e em botes partimos para o que era uma das capitais mais ricas dessa nova terra.

Era longa noite, mas, não estava em nossos planos parar de comemorar nossa chegada. Viemos de tão longe com riquezas para o governo e o que nos foi pago era bom o bastante para um ou até dois meses de descanso antes de nos prepararmos para a próxima viagem, por isso, fomos para a primeira taverna que vimos.

Se eu soubesse antes o que sei agora, jogaria todo aquele dinheiro o mais rápido que pudesse de volta na nau e fugir dali.

Alguns dos homens já começavam a subir para seus quartos, alguns acompanhados outros não; Seguia-os com o olhar subindo a escada, quando voltei para o salão quase vazio percebi uma bela dama ao lado da porta. Sua posição parecia estratégica, pois ali os homens ansiosos que entravam apressados não a notavam. Mas, depois de que notei era difícil tirar o olhar. Sua roupa simples era um contraste para o corpo belo, olhos escuros, cabelos em tons amarelos e sorriso largo. Com a firmeza que só a juventude trás ela olhou para mim, se levantou e começou a caminhar em minha direção.

“Olá, meu bom senhor, posso me sentar?”

Naquele ponto da noite eu mal conseguia falar nada.

“Seus homens estão fazendo uma festa barulhenta não?”

Ela continuou falando, sabendo que o álcool e cansaço me deixaram parado. Assim, apenas acenei com a cabeça. Ela continuou:

“Sou ótima em observar seres humanos. Vamos jogar um jogo? Vou tentar adivinhar, e para cada fato que eu acertar, um de seus homens vai morrer...”

Não sei se pela vista cansada, mas, apertei os olhos e tentei repetir na mente o que ela havia falado. Quando abri os olhos novamente, a taverna já não parecia o lugar iluminado e festivo, na verdade, ela parecia exatamente com o nosso navio velho e podre. Quando olhei para o lado, a bela dama também se transformou.

Seu cabelo agora era completamente loiro, os olhos azuis se tornaram mais arredondados e seu sorriso largo agora parecia tão pontiagudo quanto as pedras de grutas. Aquilo não podia ser real.

Ainda assim, aquele ser assustador continuou a falar:

“Você vem de uma família nobre, mas que está passando por problemas com ouro nos últimos anos, certo? Meu bem, se eu acertar por favor, acene com a cabeça, provavelmente o veneno já lhe impede de falar qualquer coisa...”

Olhei para o que deveria ser a taça de cristal da taverna em minhas mãos, mas, agora era somente o velho copo de latão retorcido. O que deveria ser bourbon dentro agora era um líquido espesso e muito mais escuro e de um cheiro forte. Eu não estava enlouquecendo, nunca chegamos na taverna? Meu pensamento foi interrompido por um grito de horror vindo do que agora eu sabia que era o convés. O ser ao meu lado continuou:

“Você demorou demais, entendi que acertei e minha irmã matou o primeiro de seus homens. Vou

continuar... Você se aliou a um representante do governo para fazer o trabalho sujo dele, isso lhe renderia alguns trocados. No caminho para cá no entanto, você encontrou um paraíso, um dos seus inclusive já escreveu sobre essa porção de ilhas: “Infinitas águas e infinitas árvores; aves muito mansas, que vinham comer às mãos; um boníssimo porto que foi bom para toda a tripulação” certo?”

Acenei com a cabeça sentindo meu corpo ficar tão fraco que mal conseguia manter os olhos abertos. Piscava com medo de não abri-los novamente, mas, o grito de meu imediato no convés me manteve um pouco mais acordado.

“Para você e seus homens deve ter sido muito proveitoso explorar a pequena vila de pescadores que moravam lá, não? Diga-me, além de ferir os moradores, vocês mataram animais e levaram toda sua comida, não foi?” Lágrimas involuntárias caíam de meu rosto... Tentei falar algo, mas, quando abri a boca senti meu intestino indo para fora.

“calma, já está acabando...”

Ouvi mais um grito vindo do convés e virei meu rosto para baixo apertando os olhos com força buscando acordar desse pesadelo... Quando conseguí abri-los novamente, jurei ter visto um grande rabo de peixe no lugar das pernas do monstro, mas, não poderia saber se é verdade ou não.

Pensando que eu havia desmaiado o monstro me arrastou para o convés dizendo

“Um pouco de ar puro pode ajudar você em seu momento final...”

Senti meus pés batendo em cada degrau enquanto ouvia o que parecia ser um coro de vozes afinadas.

“Veja só, minhas irmãs estão até animadas para esse fim.”

Assim que senti o vento frio soube que estava do lado de fora, olhei para o lado e anotei uma ótima coisa em minha cabeça:

Nunca havíamos saído das ilhas. No horizonte eu ainda podia ver as chamas consumindo os casebres e palhoças. Talvez os homens tenham exagerado mesmo.

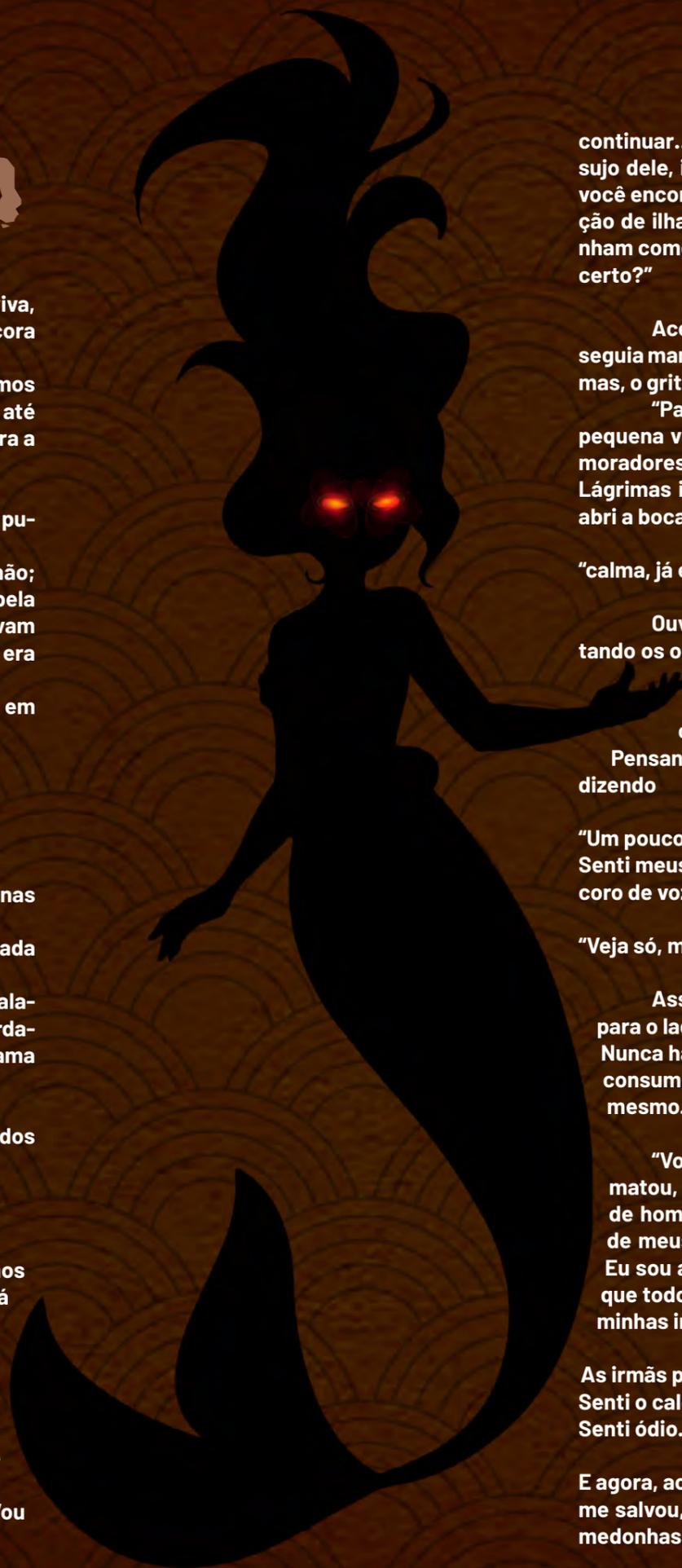
“Você é um péssimo homem, capitão. Um verdadeiro selvagem. Atacou, matou, roubou, extorquiu e destruiu do belo ao feio, do pequeno ao grande, de homens a mulheres e até animais. Mas, ao atacar aquela pequena vila de meus protegidos, você mesmo colocou um ponto final na sua história. Eu sou a Alamo. Espalhe meu nome para onde você for depois de morrer, que todos os outros marinheiros e exploradores selvagens saibam que eu e minhas irmãs estaremos sempre aqui.”

As irmãs pararam de cantar e senti seus dentes.

Senti o calor do navio sendo queimado e meu corpo se perdendo na água.

Senti ódio. Tanto ódio que me mantive vivo.

E agora, ao terminar de escrever esse diário, dentro de um navio que por sorte me salvou, eu, capitão Mártir, começo minha guerra contra essas criaturas... medonhas.



Capítulo 2

O Mundo Medonho



Este é o Recife que, pelos seus mistérios, existe, subsiste, persiste desde velhos dias como ama coisa de cidade onde o mundo não é só o dos homens.”

G.F

Mundo Medonho é um RPG de terror e fantasia moderna com toques de realismo fantástico.

Isso significa que aqui você não vai encontrar descrições de Elfos, Orcs e outros seres de fantasia medieval. Os castelos dão lugar aos arranha-céus e campos verdejantes dão lugar ruas e vielas, mas, não se engane; No Mundo Medonho a magia e o fantástico estão mais presentes do que nunca pois o nosso mundo é diretamente conectado com o mundo espiritual, sendo assim um cartão postal para monstros, assombrações e criaturas bizarras e assustadoras. E daí surgem as aventuras, bênçãos e também as maldições do mundo medonho. Quais os planos ardilosos que querem destruir a balança celestial? Quais deuses e monstros, novos e antigos, querem poder sobre a humanidade?

Cuidado em cada esquina e encruzilhada, o mundo arcano, mágico e das malas artes não é para poucos. Mesmo os heróis e aventureiros mais bravos podem encontrar um destino cruel e terrível se não souberem lidar com as armadilhas inimigas.

E você? Está pronto?

Os Planos

Os humanos sempre foram curiosos quanto ao “pós morte”, o que acontece no fim do ciclo; Na verdade, até existem dúvidas se é um ciclo ou não. Os mais estudiosos das magia, também chamadas de artes medonhas, já descobriram a verdade: Existe sim um “pós vida” e ele se passa em um outro plano. Não existem confirmações de que é um ciclo no entanto.

Extremamente similar ao nosso, o outro plano, ou, mundo dos mortos, é um espaço etéreo normalmente invisível aos olhos humanos, mas, extremamente afetado pelo mundo dos vivos. “Fisicamente” falando os mortos habitam nosso mundo, ou seja, nossos prédios, parques, casas e shoppings são os espaços deles, mas, o que realmente move o plano dos mortos são as relações que acontecem com o mundo dos vivos.

A crença, a fé, os “avistamentos”, os “sustos”, todo e qualquer encontro de um indivíduo de um plano com o outro gera energia, que normalmente, é aproveitada pelos mortos;

Não por algum motivo divino ou planejado, mas por algo muito mais simples. Com o tempo, os humanos foram se fechando para outros planos e desaprendendo a conquistar a energia que vem dele. Assim, quando um fantasma assusta um humano, ou, segue assombrando uma casa, ele se torna mais forte e o plano ao qual ele pertence também, mas, a sinergia entre os planos está ficando cada vez mais fraca, as relações entre os mundos está ficando escassa o pêndulo planar está parando e isso pode causar problemas.

Em termos de jogo, seres medonhos podem trocar de plano enquanto estiverem com pontos de vida e magia cheios, caso um dos dois esteja incompleto ele deve permanecer em seu plano até que recupere suas forças.

O Pêndulo Planar

Desde antes dos tempos tudo deve ser equilibrado. Não seria diferente com o mundo físico e espiritual. Através de seus líderes os dois mundos buscam constantemente ficar próximo do equilíbrio e apesar do jogo de poder brutal que acontece por de trás dos panos, até agora, poucas vezes o pêndulo pendeu por muito tempo para um lado ou outro (os humanos lembram-se com amargor de duas vezes específicas em que o mundo espiritual se tornou maior que o físico). O que pesa nessa equação não é necessariamente a quantidade de assombrações ou humanos felizes no mundo, mas, o resultado de suas ações. Mais especificamente, o quanto de tenebrosidade e luminescência existem em um local.

Os representantes de cada lado nunca explicaram exatamente como o pêndulo funciona, ou porque simplesmente um lado não aniquila o outro. Não se sabe se a verdade ainda não foi descoberta ou se simplesmente os líderes estão confortáveis com a situação atual e não querem mudar nada. Mas, como comentado anteriormente, o impensável está acontecendo. O pêndulo não está ficando mais tempo de um lado ou do outro, ele está parando no meio. Isso significa que não existiria mais energias surgindo de encontros e eventos, e na verdade, pouco se sabe do que realmente vai acontecer quando o pêndulo repousar em definitivo.

Em termos de jogo, tenebrosidade e luminescência são valores gerados depois de batalhas ou eventos marcantes que alteram um personagem ou um grupo deles, assim como suas ações futuras. Quanto mais tenebrosidade em um local, mais forte os medonhos ficam, quanto mais luminescência, mais poderosos os humanos ficam.

A Cidade

Existem muitos locais em que os planos se cruzam, intercalam ou até mesmo colidem. Alguns desses lugares tem marcadores construídos (como as pirâmides, por exemplo), outros, são simplesmente famosos pelos acontecimentos estranhos que os cercam, sem precisar de setas apontando (como o triângulo das bermudas), mas, no geral, os planos são equidistantes.

Existe uma cidade no entanto, que por algum motivo a distância entre os planos varia de maneira aleatória e sem

nenhuma razão aparente. O nome dessa cidade é Recife.

Capital do estado de Pernambuco no Brasil, a cidade é alvo de flutuações de sinergia que a tornam um ambiente hostil para os dois planos. É muito fácil um humano adentrar no plano medonho e é possível às vezes ver habitantes do mundo dos mortos desprevenidos simplesmente vivendo sua pós-vida.

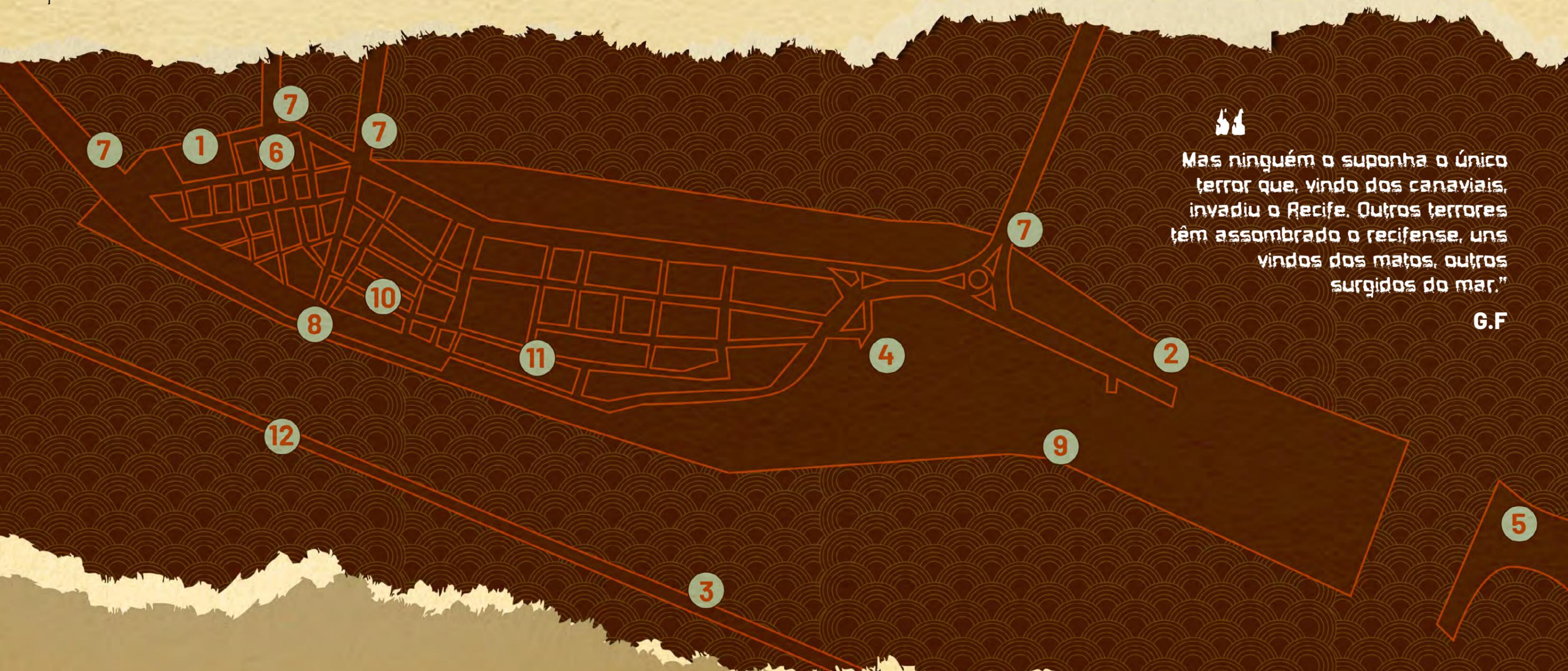
Recife tem uma história rica, pois, tem uma mistura de culturas em seu DNA e junto com os povos tem suas lendas, suas crenças e seus medos. Normalmente

grandes metrópoles são assim, mas, o Pêndulo Planar em Recife costuma trocar de lado sem motivos aparentes e isso faz com que a magia, o paranormal e o medonho fluam de todos os lados e para todos os lados, se chocando e mudando vidas

O BAIRRO DO RECIFE

Apesar das várias localidades místicas e ocultas, todos concordam que o bairro do Recife por si só é um centro de energia e misticismo; Talvez por ser

uma zona portuária e assim movimentar muitas pessoas diferentes, talvez por sua localização geográfica, ou por outros motivos ainda mais desconhecidos. O fato é: o bairro do Recife é um campo de batalha entre os próprios medonhos. Enquanto pelas manhãs as ruas são invadidas por turistas, trabalhadores do centro de tecnologia e estudantes, pela noite, as assombrações tentam a todo custo tomar um espaço para si e continuar se alimentando do medo, movimentando o pêndulo planar. No bairro algumas localidades se destacam:



Mas ninguém o suponha o único terror que, vindo dos canaviais, invadiu o Recife. Outros terrores têm assombrado o recifense, uns vindos dos matos, outros surgidos do mar."

G.F

1 ANTIGA ALFÂNDEGA DE PERNAMBUCO

O antigo convento dos padres oratorianos. Foi construído entre 1720 e 1732 era ligada ao lado da Igreja Madre de Deus. A Ordem dos Oratorianos, ou Ordem de São Filipe Néri, é uma sociedade cristã fundada ainda em roma que se dedica à educação cristã da juventude e do povo. Em 1826 após a demolição da separação do Convento da Igreja o prédio abrigou a Alfândega do porto, naquele momento as lendas afirmam que o local se tornou, debaixo do nariz de todos, a base do Conclave Medonho. A lenda se tornou tão forte que um atentado resultou em um incêndio que destruiu dois torreões que o prédio tinha. Hoje, é um centro comercial, mas, as lendas sobre salas secretas e um possível porão de experimentos ainda circulam nos dois planos.

2 CRUZ DO PATRÃO

Às margens do Rio Beberibe existe um monumento de 6 metros de altura. O marco, anteriormente feito às pressas de madeira, hoje de alvenaria, é localizado no porto do Recife. Num passado não tão distante, a imponente cruz ajudava o “patrão da embarcação” para guiar o navio até o ancoradouro interno do porto recifense. Alinhado com a cruz da igreja de Santo Amaro das Salinas, a cruz fica em um lugar remoto da ilha e é esquecida pela maioria dos humanos, mas, os que sabem de sua localização garantem que é um local com forte presença medonha. Os conhecedores do ocultismo sabem da verdade.

No istmo que ligava Recife e Olinda a cruz foi colocada como uma forma de defesa, pois incansáveis ataques e aparições medonhas surgiam ali. Por conta da desova de navios negreiros naquele ponto (de escravos doentes, moribundos e perto da morte) o local se tornou um ponto assombrado e uma verdadeira guerra perdurou por anos. Dizem que a cruz também marca o local para a abertura de um portal cósmico para a invocação de um deus submerso antigo.

3 FAROL DO RECIFE

Houve uma época em que a entrada da cidade do Recife era marcada por uma construção imponente. Um castelo de fato. Junto ao “Castelo do Mar” havia o farol do Recife. Tanto o castelo, que depois foi chamado de Forte do Picão, quanto o Farol foram presentes em muitas batalhas e marcos históricos da cidade e do estado. Não por menos, tanto o farol quanto o forte estão no brasão da cidade. É curioso, no entanto, como por muitas vezes é citado que o castelo era danificado pela força do mar, mas, também como se alguém, ou um grupo de seres, estivesse quebrando ele propositalmente...

4 FORTE DO BRUM

Por volta de 1595 o vilarejo de Recife sofreu um dos seus maiores ataques. James Lancaster, com uma frota de pelo menos quinze navios sitiou, saqueou e permaneceu no Recife por mais de um mês. Sua entrada foi possível por conta de alianças e supostas traições e planos ardilosos envolvendo embarcações francesas. Em 1629, ainda temendo novos ataques, o governador da capitania, Matias de Albuquerque iniciou a construção de um novo forte junto a um plano de defesa mais forte para a cidade. No entanto, antes que a construção do forte fosse concluída uma nova invasão brutal aconteceu; dessa vez por holandeses, que ainda por cima aproveitaram os alicerces originais e construíram o forte para si nomeando-o Forte de Bryne, em homenagem a Johan de Bruyne; Apenas em 1654, com a expulsão dos holandeses, o Forte voltou a mãos Recifenses que construíram uma capela para São João Batista do Brum, que também deu seu novo nome: Forte de São João Batista do Brum. Rezam as lendas que os fantasmas dos piratas mortos nessas batalhas ainda assombram esses locais, inclusive, do Capitão Pirata John Venner que se associou a James Lancaster e foi morto por Forças Olindenses. Apesar da contradição e incerteza da informação, muitas fontes dizem que o Forte também é o lar Ordem Cipriana.

5 FORTE DE MADAME BRUYNE

Conhecido também como Forte do Buraco, foi um importante ponto de defesa que ficava do outro lado do Istmo, mas pertencia a forças recifenses. Hoje em ruínas, o forte foi construído entre 1630 e 1632, e depois de anos de ataques e reformas até que em 1950, após uma misteriosa e inexplicável ordem presidencial, o forte foi demolido e esquecido pelo tempo e olhos curiosos. Há quem diga que ali, a 1 milha do forte do brum, se estabeleceu a Liga Terrena. Criada e auxiliada pelo presidente a fim de salvaguardar o equilíbrio entre os planos por algum exagero da Ordem Cipriana. Mas são só boatos...

6 IGREJA MADRE DE DEUS

É fato conhecido que a igreja da Madre de Deus era conectada ao que hoje é antiga alfândega de Pernambuco, mas por diversos acidentes e contratemplos do “destino” a igreja reúne artefatos e alguns segredos, vindos de outras igrejas e templos engolidos pela marcha do progresso e urbanização. No seu inventário consta inclusive a curiosa imagem do Senhor do Bom Jesus dos Passos, que traz arraigada com ela a lenda de ter sido entregue pelo próprio Senhor do Corpo Santo. Colecionando esses artefatos, existem fortes lendas que indicam que a igreja é um território neutro na batalha de medonhos e humanos, guardando sob visão do Conclave, diversas relíquias e artefatos poderosos.

7 PONTES

A cidade de Recife é famosa por suas diversas pontes, o bairro do Recife por si só já tem 4 consigo: Ponte do Limoeiro ao norte, seguindo ao sul a ponte Buarque Macedo, Maurício de Nassau e por último a Ponte Giratória. A importância delas? Ora, não somente pelo seu nome indicar, mas, as pontes são de fato o caminho mais curto entre dois planos. É preciso atravessá-las. Não são poucas as histórias de pessoas que cruzaram com entes queridos, inimigos esquecidos ou almas perdidas nas pontes. Também não são poucas as histórias de desabrigados que se

protegiam ou fugiam para debaixo dela, e loucos e doentes que se atiraram das mesmas. Não se engane, as pontes do Recife são tão belas quanto perigosas.

8 PRAÇA DO MARCO ZERO

Com nome Original Praça Rio Branco, mas, mundialmente conhecida como Marco Zero a praça é banhada pelo estuário do porto do Recife ao norte o marco da cidade serve para tirar todas as medidas de distância rodoviárias. A praça e o próprio marco surgem na maior reforma urbanística do estado, tirando centenas de lares, demolindo igrejas e reaproveitando os seus materiais. Muitas são as lendas envolvendo o próprio marco em si. Alguns dizem que o Marco em si é um portal que facilita a passagem entre os planos, dizem que ele na verdade é uma porta selada para uma rede subterrânea de galerias e salões que abrigavam feras e experimentos, a verdade é, sendo o coração do Recife o marco zero é de fato especial e reserva segredos escondidos pelo mar e por poderosos.

9 PORTO DO RECIFE

Portos por si só têm a fama de serem locais mal assombrados. Por serem locais que recebem muitas pessoas, existem histórias, agouros, maldições e todo tipo de energia circulando a cada nova embarcação que chega. O porto do Recife fica no norte da ilha que desde sua fundação é capaz de ver a vila irmã, Olinda, antes conectada pelo Istmo de terra. Além dos mistérios paranormais, existem boatos de docas e armazéns que, apesar de nunca terem seus portões abertos para guardar ou estocar nada, tem seu aluguel pago e sistemas de segurança de ponta, levantando questões enormes sobre o que existe dentro deles. A lenda mais famosa, é de um estoque de sangue e corpos para um poderoso papa-figo que por algum motivo consegue andar sob a luz do céu, e se aproveitando se seus dons sobrenaturais, se tornou um magnata da comunicação e comércio no estado. Mas isso são só boatos.

10 RUA DO BOM JESUS

Considerada uma das ruas mais bonitas do mundo, a Rua do Bom Jesus além de bonita também é considerada a rua principal do bairro; Seu traçado natural desde os tempos mais remotos era o caminho de quem vinha de Olinda e transitava na cidade. Por um bom tempo, principalmente durante a ocupação Holandesa, foi conhecida como Rua dos Judeus (inclusive, nela se encontra a primeira sinagoga das Américas - Kahal Zur Israel (Rocha de Israel) - localizada nos prédios n°s 197 e 203. O tempo colocou muitos estabelecimentos famosos na rua do Bom Jesus: O arco do bom Jesus, a Botija Francesa, o Café Chileno e o famoso Hotel Europeu, todos em algum momento abrigaram reuniões de pessoas importantes e se cada pedra da rua do Bom Jesus pudesse falar, muitos planos teriam dado errado. Mas, uma história que é muito famosa sobre a badalada rua do Bom Jesus é a do Boca de Ouro, um morto-vivo que persegue homens e casais boêmios durante as madrugadas frias e que tem esse nome pela dentadura de ouro que ostenta. Dizem que o boca de ouro inclusive tem um bar próprio hoje em dia, o que ajuda muito na prospecção de alvos.

11 TORRE MALAKOFF

Parte do antigo prédio do Arsenal da Marinha, a Torre Malakoff tem esse nome em uma espécie de homenagem popular ao foco de resistência em defesa da colina e da torre fortificada de Malakoff (O que é estranho, mas, sigamos). A Torre Malakoff, desde sua fundação, tem sua arquitetura voltada para o peculiar objetivo da observação das estrelas; Para a marinha, a observação dos astros é muito importante e o regente da nação na época (D. Pedro II) era um grande entusiasta da Astronomia (inclusive, anos depois ele viria a ser considerado patrono da astronomia do Brasil), então a Torre Malakoff era um centro de treinamento da Marinha para as habilidades de na-

vegação de seus oficiais. Não faltam no entanto relatos de assombrações mesmo depois de que ela se tornou um centro cultural aberto ao público. Inclusive, muitos rumores dizem que entre salas de exibição de fotografias existem salas que realizam outras espécies de treinamentos e que é possível ouvir gritos de dor como de lutas e sons guturais e monstruosos.

12 TORRE DE CRISTAL E O PARQUE DE ESCULTURAS

32 metros, feita de argila e bronze e em um formato peculiar. Essa é a descrição simples para a famosa Torre de Cristal, mas, também se esquecem das outras 89 formas, muitas delas estranhas e sem sentido que existem lá. A essa altura do campeonato não é preciso dizer que existem diversas lendas sobre essas esculturas, inclusive, a principal de 32 metros. As mais famosas são:

- As esculturas são covas de antigos membros poderosos do Conclave

- As esculturas são selos que prendem o ser medonho mais poderoso que foi traído pelos atuais membros do Conclave.

- Todas as esculturas escondem artefatos mágicos dentro de si, mas, não se sabe ao certo como abri-las.

A história da cidade também está em suas construções. Re-aproveitamento, decisões misteriosas, formatos e motivações estranhas. Recife é cheia de mistérios e segredos, quem sabe quais deles são reais ou não?

Conto

Os Monstros

Por Léo Malafaia

Era como um sonho, turvo, sem nada especial, e, sobretudo, sem sentido. Sonhei que era 3h da madrugada, ainda noite e por consequência, ainda estava frio. Na rua, o cobertor - improvisado com papelão - não dava conta, e, o corpo estava cansado das caminhadas infundáveis pelo Recife. Estava quase morto e ansiava por calor. Queria se esquentar com a mesma vontade de quem, sem ar, respira. E foi então que no sonho, eu vi. Parecia gente à primeira vista: duas pernas; dois braços e alto. Tinha porte e elegância. Seria gente, se não fosse pela roupa toda preta e a garrafa brilhando - refletindo a luz vermelha - dos seus olhos? Dos carros ou talvez postes? - Tremi de frio e de medo.

Ele então jogou o conteúdo da garrafa e depois a própria garrafa em mim - Tá com frio? - disse o bicho - acendendo o isqueiro e brincando com a pequena chama - novamente tremi, agora de medo e depois de frio. Ainda hesitante, respondi: "Não, senhor". Nunca entendi o porquê de chamá-lo de senhor. O monstro então me chutou no estômago e jogou o isqueiro - ainda aceso - para cima e na minha direção. Fechei os olhos - por instinto - e rezei. Era meu fim. Morreria ali, na Martins de Barros, bem na beira do rio e da maré.

Ainda de olhos fechados, ouvi o barulho de gente. Mas não de um grupo pequeno, no mínimo umas 10 pessoas. O mais alto deles, segurava o isqueiro com desdém, enquanto a água e a lama escorriam por suas roupas. A pele estava acinzentada, parecia lama da maré. O grupo correu na direção do monstro, que a essa altura estava apavorado e, pelo cheiro, urinava nas próprias roupas (caras e chiques). Avançaram como se fossem um só, seguravam o monstro como podiam, uma força descomunal. Na tentativa de escapar, a criatura chutava e se debatia, mas tudo era em vão. Aos poucos, os pequenos enlameados o levaram na direção do rio. Ouvi o barulho do corpo caindo na água. E depois de se debater, o silêncio.

O mais alto, que permanecia observando tudo, veio na minha direção, como quem cuida e olha para um dos seus, viu o meu estado. Não me falou nada e voltou-se para a direção do parapeito do rio. Caminhou suave e sem hesitar sumiu por entre as árvores do mangue e a lama. Não dormi depois disso. Mais tarde, quando encontrei com os outros moradores da rua, contei a história. Riram de mim. Todos. Todos menos uma mulher. Com o fim da refeição, ela se aproximou e me disse que conhecia a sensação e o grupo: a mulher foi salva por eles, quando um homem da alta sociedade tentou espancá-la na Ponte Giratória. Antes dela, outros também foram salvos pelos meninos. E, um após o outro, e, muitos depois de mim, conheceram a gentileza e a raiva da "gangue dos meninos". Uma entidade formada pela alma das crianças pequenas que, ao caírem nos buracos das palafitas, eram abraçadas pelas águas lamacentas do Capibaribe.

Capítulo 3

Personagem

OMundo Medonho precisa de atores. Enquanto jogo, você não vai encontrar aqui uma lista de personagens para escolher ou algo preparado, aqui, você cria o seu personagem!

Seja uma assombração que vai buscar vingança, um ser místico que defende as águas ou um professor que encontrou um amuleto que lhe permite conversar com mortos, aqui você é quem cria. Sua única limitação é sua imaginação. Mas fique esperto, antes de tudo, defina com os jogadores e o mestre qual a história vai ser contada. Uma aventura fantástica para impedir a ressurreição de um monstro secular pode precisar de músculos, armas e força bruta, mas, investigar um desaparecimento de alguém por um culto pode precisar menos de músculos e mais inteligência.

Por isso, para dar vida ao seu personagem, entenda bem o contexto e daí você pode começar a pensar num conceito. Vamos para um exemplo:

Rodrigo decide que vai assumir o papel de mestre de uma aventura com Mundo Medonho, ele cria uma história e convida seus amigos Matheus, Pedro e Ana para jogarem. No primeiro encontro ele conta a premissa da história:

“Está aumentando o número de sequestros no bairro do Espinheiro próximo a igrejas, já são 4 pessoas com a mesma idade, mas, nenhuma outra relação. Autoridades locais estão preocupadas com essa onda de violência, vocês podem ser amigos das vítimas, religiosos, militares, curiosos ou, criarem algo do zero.”

Sabendo da premissa, Ana decide

criar uma personagem militar, uma investigadora da polícia, assim, ela vai ser uma humana.

Para melhorar o personagem precisamos de mais algumas informações sobre, por exemplo, seu passado, vícios, habilidades especiais. Existe um passo-a-passo para construir um personagem e a forma de medir essas habilidades e características; Ela consegue arrombar uma porta? correr uma maratona?

Para definir tudo isso, cada aspecto do personagem é medido em pontos.

O registro das características e capacidades de um personagem são anotados na ficha de personagem que você encontra no final do livro, vamos olhar essa ficha com mais cuidado agora:

A Ficha

Antes de tudo: tire uma cópia desta ficha, não risque por cima dela. Vamos nessa.

A sua ficha de personagem é um registro de tudo que você consegue fazer, ela é que transforma suas vontades e desejos em ações dentro do jogo. Não se preocupe, cada tópico será detalhado mais para frente, assim como a maneira de escolher e definir eles, mas tenha em mente que é muito simples criar um personagem para Mundo Medonho, seja ele para você jogar ou para ser um coadjuvante de sua história enquanto narrador.

Os passos para se criar um personagem em MM são:

1 - Escolha sua raça ou role 1D6 (1=humano, 2=animorfo, 3=submerso, 4=morto-vivo, 5=elemental, 6=fantasma)

2 - Escolha seu arquétipo ou role 1D6 (1 = Briguento, Guardião, 3 = Professor, 4 = Carrasco, 5 = Trapaceiro, 6 = Medonho)

3 - Escolha seu Legado

4 - Escolha seu Vínculo

5 - Role 6 dados e escolha quais valores vão para cada característica

6 - Distribua os pontos de perícia

7 - Compre traços

8 - Gaste ou reserve pontos de destino

9 - Pronto!

A ficha de personagem é dividida em 8 grandes seções:

Cabeçalho, Atributos, Perícias, Traços, Equipamento, Status, História, Retrato. Vamos explorar brevemente cada uma delas.

CABEÇALHO

Nome do Personagem: O nome, apelido ou título do seu personagem

Nome do jogador: O seu nome

Raça: O humano não é a única raça de mundo medonho, existem outros seres vivos (e mortos) com qual você pode jogar, saiba mais na subseção a frente.

Arquétipo atual: Similar a personalidade, é o modelo de modo de agir e pensar do personagem.

Vínculo: Laço ou elo de relacionamento com algum clã, sociedade ou grupo de indivíduos. Define relações sociais e equipamentos iniciais.

Legado: Um resumo da história de seu personagem; Pode ser um feito marcante ou um acontecimento definitivo de seu passado é o que gera Pontos de Destino para você personalizar ainda mais seu personagem.

Pontos de Destino: O seu poder de alterar a realidade e o rumo das coisas ao seu redor, também é o que garante traços de personalidades e habilidades especiais para seu personagem.

OS ATRIBUTOS

São as informações mais importantes de seu personagem. Toda ação que você quer realizar é testada com os números de seu atributo. Esse Teste é uma rolagem de dados com um número alvo. Vamos a um exemplo:

Ana está sendo perseguida por dois membros da sociedade morta na avenida Boa Vista, tentando despistá-los, ela decide saltar do carro em movimento antes de jogá-lo no rio Capibaribe. Essa não é uma ação simples de ser feita, então, o narrador cria um teste para ela realizar esse ato dizendo:

“Anna, esse é um teste de destreza de dificuldade 7”

A personagem de Ana tem anotado em sua ficha “Destreza 4”, para passar no teste ela precisa rolar um dado e torcer para o dado ter um resultado de 3 ou mais para que esse seja somado ao seu atributo básico e ela tenha sucesso no teste. Os atributos são:

Força: socos, pontapés, empurrar, puxar e esmagar. Esse é o atributo responsável por esses atos.

Destreza: Saltar, dirigir, preparar armadilhas? A habilidade de um ninja? Tudo isso é resultado desse atributo.

Vigor: A resistência física de seu personagem. O quanto ele consegue correr, apanhar e se defender.

Inteligência: A capacidade de resolver problemas, desvendar mistérios e enigmas, além de racionalizar coisas medonhas e assustadoras. Se você quer isso para seu personagem, aposte nesse atributo.

Lábia: Quer ser o amigão da galera? O conversador? O que engana, manipula, conquista pelo charme e carisma? Esse é o principal atributo para você.

Magia: Dominar as forças do oculto, entender línguas estranhas e se comunicar com o paranormal.

Personagens iniciais tem os valores de cada atributo são definidos pela rolagem padrão de 1 dado de 6 lados (abreviado para 1D6 daqui para frente). O valor resultante da rolagem pode aumentar a partir da escolha de seu arquétipo, raça, legado, gastando pontos de destino ou se o mestre da aventura decidir que o nível dos personagens não é iniciante. Não existe pontuação máxima para atributos e normalmente quantos mais pontos de atributo um personagem tem, mais poderoso ele é.

RACAS

Os seres que habitam os dois planos de Mundo Medonho RPG são muito únicos quanto às suas vontades, necessidades e maneiras de jogar um jogo.

Existem raças que combinam melhor com certos arquétipos, por exemplo, um Animorfo Lobo se encaixa melhor no arquétipo de Briguento do que um Fantasma, já que o segundo precisa o tempo todo gastar energia para vir de um plano ao outro. As raças iniciais de Mundo Medonho são:

Humano, Animorfo, Submerso, Morto-vivo, Elementais e Fantasmas

O padrão de apresentação de uma raça é:

Nome da raça

Valor de Essência (tenebrosidade ou luminescência)

Descrição da raça

Características iniciais (escolha um quando decidir sua raça)

Traços obrigatórios

(anote em sua ficha)

Traços disponíveis: Traços únicos ou comuns da raça para serem usado no começo. (você pode escolher até 1 virtude para cada vício)

Tabela de evolução: Confira o que sua raça ganha ao subir de nível. Pode ser uma característica, perícia, magia ou traço (da lista de traços disponíveis).

Entidades famosas: Quais os representantes dessa raça que são famosos na cultura humana e no Mundo edonho (Nome do personagem + características básicas + vínculo + microhistória)



Toda uma fauna infernal que se a sociologia do sobrenatural descesse do divino ou do angélico ao misticamente bestial, teria que considerar como "sociedade" a seu modo animal."

G.F



Humano

Luminescência 10

Sendo chamados de praga ou bênçãos, os humanos são a grande maioria no mundo medonho. Versáteis e curiosos, sua simplicidade é poderosa. Os humanos são a raça mais simples do jogo.

Suas atitudes e vontades quase sempre são motivadas pela sobrevivência (o que no mundo moderno também pode ser entendido como dinheiro).

Os humanos vivem no plano material em 90% do seu tempo, pois, por conta de seus cotidianos, eles fecham todos os sentidos e caminhos que poderiam percorrer através de magia e conhecimentos sobre o mundo Medonho.

Característica iniciais:

Destreza +1

Rolar um dado de característica novamente

+1 em uma das seguintes perícias:
Esquiva, Furtividade, Luta, Sobrevivência ou Tratar ferimentos

Traço obrigatório:

Curiosidade:

Você se interessa por algum tema e é muito difícil ignorar novidades ou qualquer assunto relacionado a ele. Para resistir a curiosidade é preciso passar em um teste de vigor 5.

Ex: Seu personagem se interessa por biologia; Ao ver uma raça diferente ele é guiado para entendê-la e conhecê-la.

Traços disponíveis:

Virtudes:

Adaptativo, Curioso, Corajoso ou Inculto.

Vícios:

Traumatisado, Ansioso, Mundano ou Medroso

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Virtude
3	Vigor +1
4	-
5	Nova Virtude (+novo vício obrigatório)
6	-
7	Força +1
8	-
9	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
10	Nova virtude

Entidades Famosas:

Professor Brão FogoVivo (F2, D4, V5, I6, L5, M1, professorado medonho)

Um pesquisador Recifense que foi para o sertão e depois de um acontecimento que até hoje ele não explicou, voltou com alguns dons de conversar e visualizar espíritos e mortos. É um escritor famoso e por relatar eventos de maneira muito fiéis em seus livros, costuma ser alvo de medonhos.

Carlota (F5,D5,V5,I5,L3,M0, Ordem Cipriana)

A treinadora e professora maior da Ordem Cipriana. Ainda jovem foi resgatada por Martir V que cuidou da jovem desmemoriada e lhe ensinou tudo que sabia. Hoje, na prática ela toma decisões e vai a campo pela Ordem muito mais do que o velho Martir. Dizem ser a possível sucessora do cargo de direção geral da ordem, mas, ela nega qualquer interesse e fica irritada com o entusiasmo das pessoas na aposentadoria (seja lá de qual jeito for) do seu atual líder e mentor.

Luminescência OU Tenebrosidade 5

Por maldição, estudo ou algum motivo especial, você tem o dom de se conectar e controlar aspectos do mundo medonho.

Essa conexão é comumente chamada de magia, mas, independente do nome que se dá, é algo poderoso... e perigoso.

Característica iniciais (escolha 1):

Magia +1

Rolar um dado de característica novamente

+1 em uma das seguintes perícias:
Clarividência, Conhecimento Medonho, Feitiços de combate, Feitiços de defesa, Magia intuitiva

Traço obrigatório:

Dependência:

Humanos não são naturalmente versados em domínio do oculto, por isso, é muito comum que eles se tornem dependentes de rituais, objetos ou coisas não usuais para se conectarem com o Mundo Medonho e utilizar magias.

Ex: Seu personagem só consegue usar magias se usar uma varinha ou medalhão, ou, se estiver dormindo ou dançando.

Traços disponíveis (escolha 1 de cada):

Virtudes:

Magimorfo, Telepata, Telecinético ou Ancestral Mágico

Vícios:

Objeto mágico, Descontrole, maldição ou Poder Oculto.

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Virtude
3	Vigor +1
4	-
5	Nova Virtude (+novo vício obrigatório)
6	-
7	Força +1
8	-
9	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
10	Nova virtude

Entidades Famosas:

Merlin (F2, D6, V4, I10, L4, M10, Mago livre)

Desde os tempos antigos o poderoso Merlin se colocou em uma posição de conselheiro de grandes líderes, não se sabe sua origem ou verdadeiro plano e o maior mistério que carrega consigo é sobre sua longevidade (já que, se ele não estiver mentindo, ele tem mais de 1200 anos de idade). É um membro influente dos Magos Livres assim como é respeitado pela maioria dos clãs e grupos medonhos e humanos.

João Constantino (F3, D6, V5, I8, L10, M9, Mago Livre)

Um arrogante detetive que adora enganar, trapacear e ganhar dinheiro. Tem um passado sombrio que evita compartilhar, mas, que envolve magia e tarot com ciganos na Inglaterra, um ritual que deu errado e alguns anos sem nenhuma sanidade. Hoje, viaja o mundo como detetive para problemas com demonologia, monstros e coisas medonhas no geral (como descrito no seu cartão).

Luminescência ou Tenebrosidade 7

Humanoide ou animalesco, um animorfo é um ser que toma por completo, ou uma parte, de algum animal para si. Por maldição, feitiçaria ou de nascença, o animorfo tem o poder de se transformar em um animal. Normalmente, ele perde o controle sobre si quando acontece, o que os tornam impulsivos e mais poderosos.

Um animorfo pode se transformar em um animal Voador, Andador ou Nadador.

Característica iniciais:

Destreza +1 e Vigor +1

Magia +1

Traço Extra

Traço obrigatório

Forma Bestial:

Sob uma certa condição você se transforma em um ser bestial. Você pode ou não ter controle sobre seus atos nesse momento, mas, você deve fazer um teste de vigor a um certo número de rodadas (seu nível + 5) para não desmaiar.

Maldição:

Você foi acometido por um destino terrível e agora uma certa condição (lua cheia, não se alimentar de algo específico e fora da lei) faz com que você perca o controle sobre seus atos.

Traços disponíveis:

Virtudes:

Movimentação Especial, Rugido ou Inculto.

Vícios:

Amnésia, código de conduta ou dependência.

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Virtude
3	Força +1
4	-
5	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
6	-
7	-
8	Nova Virtude (+novo vício obrigatório)
9	-
10	Nova Virtude (+novo vício obrigatório)

Entidades Famosas:

Tutu (F7, D6, V4, I4, L4, M5, Tribo Animalis)

Vindo da África, o devorador Tutu se parece com um homem ruivo, porém mais alto, forte e peludo que o normal. Ainda cedo, Tutu se envolveu numa onda de crimes e sequestros para uma vingança, mas, certo dia, ao ver uma criança parecida consigo mesmo quando jovem, ele fugiu e hoje empresta sua força e serviços para quem puder pagar mais. Quando deseja, pode se transformar em um porco-do-mato atroz.

Lobisomem Rei (F9, D7, V8, I0, L0, M5, Clã dos Monstros)

Certa vez no sertão, um jovem trabalhador rural recebeu um grupo de cangaceiros. Eles precisavam de água e um lugar para descansar e naquela noite a família do jovem jantou junto com aqueles homens. No meio da noite, no entanto, a casa foi atacada por pessoas vestidas de maneira diferente e adagas em mão. Daí para frente a história se mistura. Rituais, um jovem transformado em monstro, chacina... Mas daquela noite pra frente surgiu o Lobisomem Rei, um monstro enjaulado e insano que dizem ser a maior arma do clã dos monstros.



Submersos



Morto Vivo

Luminescência 5

Diferente de animorfos, os submersos são seres que vivem dentro da água e não podem se transformar em humanos. São ligados a seus lares subaquáticos e os defendem com unhas e dentes. Debaixo das águas dos rios, mares e lagos existe um povo tão antigo quanto a terra. Vingativos contra quem os prejudica, poucos submersos ficam longe de fontes d'água e seu lar, apenas os caçadores escolhidos por suas tribos sobem à superfície para ficar de guarda.

Pouco se sabe sobre sua cultura, apenas de uma rígida divisão de castas e predestinação e que uns poucos que vagam por aí comentam sobre a existência de uma família real sob comando de um "Rei Escamado".

Característica iniciais (escolha 1):

Destreza +2 e Inteligência +1

+1 de mod em uma das perícias:
Sobrevivência, Calma, Natureza
Pesquisar, Disfarce, Encantamento, Feitiços de defesa, Navegação Medonha

Traço obrigatório

Corpo Monstruoso:

Você possui um corpo que foge às regras do mundo físico humano padrão. Isso afeta a forma como você é visto em público. Você tem -2 em qualquer teste que envolva lábia ou habilidades sociais.

Respiração Submersa:

Através de guelras ou algum outro componente biológico (ou até mágico!) você consegue respirar embaixo d'água como um humano do lado de fora.

Traços disponíveis (escolha 1 de cada):

Virtudes:

Magimorfo, Sentidos Aguçados, Sobrevida ou adestrador (animais marinhos)

Vícios:

Esnober, covarde, devoção ou dependência (água)

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Virtude
3	Vigor +1
4	-
5	-
6	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
7	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
8	-
9	-
10	Nova perícia (+novo vício obrigatório)

Entidades Famosas:

Pai do mangue (F4, D4, V3, I5, L5, M8, Fans)

Um dos poucos submersos que pode entrar nos reinos das marés. Moradores do bairro da Torre, no Recife, também dizem conviver com esse personagem. São famílias que residem próximo aos manguezais às margens daquele trecho do Rio Capibaribe. Quando cai a noite, o local fica deserto e sombrio. É quando a vizinhança percebe a presença sinistra do Pai do Mangue, que caminha na lama e solta gritos medonhos.

Nêgo d'Água (F8, D7, V8, I0, L0, M5, Clã dos Monstros)

Morador dos rios, e protetor dele, o Nêgo d'Água é um alto e tem pés e patos similares a de um pato. É um defensor dos rios e costuma atacar, virar canoas e perseguir pessoas dentro da água. Comumente ele aceita presentes como Cachaça ou peixes para ignorar pescadores de subsistência.

Tenebrosidade 7

Sempre em busca por fontes de vida, os mortos-vivos são frágeis quando enfraquecidos, mas, definitivamente assustadores quando alimentados. Apesar de reunidos para catalogar mais facilmente, "mortos-vivos" englobam diversas sub raças de sangue-sugas, papa-figos, zumbis e ghouls no geral. No fim, as grandes diferenças entre essas sub-raças são quanto a inteligência, e fraqueza.

Característica iniciais:

Destreza +1 e Vigor +1

Magia +1

Traço Extra

Traço obrigatório

Ancestral mágico:

Você foi transformado por um outro morto-vivo e deve obedecer às suas ordens e desejos (desobedecer uma ordem requer um teste de Inteligência 10)

Imortal:

Enquanto você não tiver seus pontos de vida zerados por fraqueza ou efeito de sua dependência, você não pode morrer (pode ficar inconsciente ou quase morto).

Fraqueza:

Existe algum material ou elemento que lhe deixa fraco (diminuindo seu vigor em 2). Se você sofrer um ataque com um objeto de sua fraqueza não pode fazer um teste de defesa.

Dependência:

Você precisa consumir algo (ilegal) para manter suas forças. Não consumir isso reduz seus pontos de vida em 1 ponto a cada 2 horas.

Traços disponíveis:

Virtudes:

Magimorfo, Memória expandida, Sentidos Aguçados, Sobrevida

Vícios:

Destino selado, forma bestial, Descontrole, Poder oculto

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Virtude
3	Força +1
4	-
5	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
6	-
7	-
8	Nova Virtude (+novo vício obrigatório)
9	-
10	Nova Virtude (+novo vício obrigatório)

Entidades Famosas:

Boca de Ouro (F3, D6, V3, I4, L8, M8, Tribo Animalis)

Um homem que fez fama e riqueza como bicheiro, mas perdeu tudo e morreu traído pelos boêmios que tanto valorizava; Vagou por muito tempo durante a madrugada se aproximando e pedindo fogo para seu cigarro de palha e perseguindo a pessoa que se assustava com sua cara carcomida e sorriso largo.

Papa-Figo (F8, D4, V4, I6, L5, M8, Clã dos Monstros)

Toda a raça ficou representada por um indivíduo que começou a perseguir e matar pessoas para sobreviver a sua lepra torcendo para que alimentar-se de sangue e órgãos sadios pudesse ajudar.



Elementais

Luminescência 5

Não entendendo sua origem, mas, compreendendo suas missões de proteger seus ambientes, os Elementais são seres naturais que habitam os dois planos e têm o dever de defender seus locais de nascimento e ambientes que vivem através dos poderes dos 4 elementos básicos que representam (água, fogo, terra e água). Não possuem uma forma definida podendo ser humanoides, animais, energéticos e até mesmo espectrais.

Característica iniciais (escolha 1):

Magia +1 e Inteligência +1
Magia +2
Traço Extra

Traço obrigatório

Destino Selado:

Você possui um objetivo e não pode realizar ações que lhe distanciam desse objetivo. Tomar ações que lhe afastem desse objetivo reduz seu ponto de vida em 2 a cada dia que passa.

Imortal:

Enquanto você não tiver seus pontos de vida zerados por fraqueza ou efeito de sua dependência, você não pode morrer (pode ficar inconsciente ou quase morto).

Fraqueza:

Existe algum material ou elemento que lhe deixa fraco (diminuindo seu vigor em 2). Se você sofrer um ataque com um objeto de sua fraqueza não pode fazer um teste de defesa.

Amnésia: Você não se lembra de seu passado e isso lhe causa ataques de pânico quando o assunto vem à tona. Para resistir ao ataque você precisa passar num teste de Vigor 6.

Traços disponíveis (escolha 1 de cada):

Virtudes:

Magimorfo, Sentidos Aguçados, Sobrevida

Vícios:

Forma bestial, Descontrole, Poder oculto, Inculto, Ira.

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Recompensa
3	-
4	Nova Virtude (novo vício obrigatório)
5	Nova perícia (+novo vício obrigatório)
6	-
7	magia +1
8	Nova Virtude (novo vício obrigatório)
9	-
10	magia +1

Entidades Famosas:

Pai da Mata (F8, D6, V3, I4, L8, M8, Independente)

Um defensor gigante. Com um aspecto físico horripilante, o Pai da mata é um elemental de quase 10m de altura que protege os animais das matas. É coberto de pelos, possui garras e patas enormes.

Cumade Fulozinha (F8,D4,V4,I6,L5,M8, Independente)

Entidade da floresta que é confundida com uma jovem cabocla de longos cabelos negros. Ágil, vive na mata defendendo animais e plantas contra as investidas dos destruidores da natureza. Odeia ser confundida com seu possível primo, o curupira, chicoteando com urtiga e usando seu poderoso assovio.



Fantasmas

Tenebrosidade 5

Fantasmas, espectros, assombrações, todos esses são seres que tiveram seu fim antes da hora, ou, encontraram a morte de forma tão brutal que a alma não compreendeu o que aconteceu. Não possuindo corpo físico, transitam entre planos buscando entender seu destino final para finalmente alcançar a luz.

Característica iniciais:

Magia +1 e Inteligência +1
Magia +2
Traço Extra

Traço obrigatório

Destino Selado:

Você possui um objetivo e não pode realizar ações que lhe distanciam desse objetivo. Tomar ações que lhe afastem desse objetivo reduz seu ponto de vida em 2 a cada dia que passa.

Imortal:

Enquanto você não tiver seus pontos de vida zerados por fraqueza ou efeito de sua dependência, você não pode morrer (pode ficar inconsciente ou quase morto).

Fraqueza:

Existe algum material ou elemento que lhe deixa fraco (diminuindo seu vigor em 2). Se você sofrer um ataque com um objeto de sua fraqueza não pode fazer um teste de defesa.

Amnésia:

Você não se lembra de seu passado e isso lhe causa ataques de pânico quando o assunto vem à tona. Para resistir ao ataque você precisa passar num teste de Vigor 6.

Traços disponíveis:

Virtudes:

Magimorfo, Sentidos Aguçados, Sobrevida

Vícios:

Forma bestial, Descontrole, Poder oculto, Inculto, Ira.

Evolução:

Nível	Recompensa
2	Nova Virtude (novo vício obrigatório)
3	-
4	Nova Virtude (novo vício obrigatório)
5	Nova perícia (novo vício obrigatório)
6	-
7	magia +1
8	Nova Virtude (novo vício obrigatório)
9	-
10	magia +1

Entidades Famosas:

A Emparedada (F3, D6, V3, I4, L8, M8, Independente)

Numa sociedade arcaica, um homem rancoroso e raivoso, começa a procurar urgentemente um marido para casar forçadamente com sua filha grávida. Não conseguindo o homem enlouquece e condena a filha ao cruel destino do emparedamento. Agora o fantasma busca vingança de seu pai e daqueles que de forma vil acabam com amores.

Branca Dias (F8,D4,V4,I6,L5,M8, Independente)

Uma senhora de engenho sofre com machismo e perseguição religiosa. Antes de ser capturada e levada para seu destino cruel, destruiu seu lar e jogou toda sua prataria no açude ao lado de sua casa, após sua morte, dizem que ela vigia o açude por conta de sua prataria e algum outro artefato poderoso que ela escondeu no fundo dele.

ARQUÉTIPOS

Como você lida com a vida diz muito sobre o que você sabe fazer, e traz uma relação tão mista que você já não sabe se aprendeu por conta do seu jeito de ser, ou se seu jeito de ser vem das coisas que você aprendeu e viveu. No Mundo Medonho você pode agir de maneiras muito diferentes. Cla-

Briguento

Impulsivo, corajoso, teimoso e competitivo. O arquétipo briguento não é somente sobre sair no soco e pontapé, mas, sobre agarrar oportunidades com unhas e dentes e batalhar sem medo para conquistar o seu objetivo. Escolhendo ser briguento você recebe os seguintes pontos para escolher suas perícias:



Corporais	Intelectuais	Mágicas
2	7	3

Protetor

Leal, companheiro, resiliente e determinado. Como o nome indica, os protetores são aqueles que se comprometem a proteger os outros. Não é sobre o quanto forte você consegue bater, mas, sobre o quanto você consegue apanhar e continuar de pé. Esses são os pontos de perícia garantidos para Protetores.



Corporais	Intelectuais	Mágicas
4	4	4

Medonho

Intuitivos, rancorosos, sagaz e individualistas. Os medonhos são os adeptos da magia, do sobrenatural e principalmente de não dar a mínima para os outros. Versados e curiosos pelo oculto e fantástico são perfeitos para esse arquétipo. Os medonhos recebem os seguintes pontos de perícia:



Corporais	Intelectuais	Mágicas
2	3	7

ro que ser Briguento e forte é um caminho simples de obter superioridade sobre os outros, mas, ser artiloso pode mostrar caminhos diferentes, assim como ser estudioso pode levar você a conhecer pessoas e viver outras histórias. O seu arquétipo define a quantidade de pontos que você vai ter disponíveis para escolher as suas perícias e definir o que seu personagem sabe fazer (para entender melhor as perícias visite a subseção "perícias").

Carrasco:

Astuto, sorrateiro, tímido, furtivo e engenhoso. O carrasco é o arquétipo das mentes criativas que se escondem nas sombras e controlam o tabuleiro, mas isso não significa que eles não colocam a mão na massa. Nada é verdade, tudo é permitido dizem alguns representantes desse arquétipo. Como carrasco esses são seus pontos de perícia:



Corporais	Intelectuais	Mágicas
6	4	2

Trapaceiro

Ambicioso, esperto, falador e persuasivo. O trapaceiro anda nas ruas como se o mundo fosse seu e qualquer problema pudesse ser contornado com duas ou três frases. Enganador e mestre da lábia, o arquétipo seria facilmente representado pela boemia e malandragem. O trapaceiro recebe os seguintes pontos de perícia:



Corporais	Intelectuais	Mágicas
6	4	2

Professor

Questionador, Excêntrico, curioso e sábio. O Professor é o arquétipo especialista, estudioso, que domina os campos da mente e busca as verdades e segredos dos mundos. Grandes detetives e aventureiros eram professores (um deles tinha um chicote como arma, não sei se você lembra). Esses são os pontos de perícia, ao professor com carinho:



Corporais	Intelectuais	Mágicas
2	7	3

Por mais que os arquétipos estejam sistematicamente ligados aos atributos (e vou deixar você descobrir qual é qual sozinho), eles também representam estilos e maneiras de se jogar e de se comportar em um jogo. Levar isso em consideração na forma como você fala, reage e interage durante as partidas deixa o jogo mais divertido e pode garantir pontos extras com o narrador.

Legado

Somos o que somos por conta do que vivemos, ou vivemos ou que vivemos por conta do que somos?

O passado de seu personagem em Mundo Medonho RPG é muito importante, pois a partir dele é que você consegue descobrir os seus Pontos de destino (comentados brevemente páginas atrás). Em termos de jogo, os Pontos de Destino são um valor gerado pelas atitudes e acontecimentos passados que definiram seu personagem. A forma como o valor é determinado é subjetiva, mas, deve ser um acordo entre os jogadores da mesa e o narrador (a única regra é que o valor máximo 1d6). Para facilitar e agilizar a construção de personagem, a planilha abaixo pode ser utilizada:

Junte coluna e linha e descubra seus pontos de destino (Ex: Enganou a família, Criou uma magia, Explorou a sociedade, Matou uma lenda etc)									
	Família	Clã	Morte	Deus	Diabo	Lenda	Sociedade	Grupo	Magia
Enganar	1d6-4	1d6-4	1d6	1d6-4	1d6-4	1d6-1	1d6-1	1d6-1	x
Salvar	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6-4	x
Sacrificar	1d6-3	1d6-3	1d6-3	1d6-5	1d6-3	1d6-1	1d6-2	1d6-3	x
Criar	1d6-4	1d6-4	x	x	x	1d6-1	x	1d6-1	1d6-3
Descobrir	1d6-2	1d6-2	x	1d6-2	1d6-2	1d6-2	x	1d6-2	1d6-3
Explorar	1d6-4	1d6-4	1d6	1d6	1d6	x	1d6	1d6-2	1d6-2
Matou	1d6-4	1d6-4	1d6	1d6	1d6	1d6-1	1d6-2	1d6-2	x
Perseguiu	1d6-4	1d6-4	1d6-3	1d6-3	1d6-3	1d6-4	1d6-4	1d6-4	x
Foi morto	1d6-4	1d6-4	1d6-4	1d6	1d6-4	1d6-4	1d6-4	1d6-4	1d6-4

Lembre-se: Pontos de destino tem dois usos: comprar traços e modificar rolagens de dados ou acontecimentos da história. Use-os com sabedoria

PS: Você pode criar seu legado conversando com o narrador

Para criar o ponto principal da história do personagem basta escolher uma atitude de uma linha e uma coluna como por exemplo:

Enganou (LINHA 1) sua família (COLUNA 1) ou Se sacrificou para a sociedade (linha 3, coluna 7)

Ana decide que sua personagem investigadora teve um passado glorioso em que ela salvou sua família (L2,C1) de um grupo de criminosos e isso garante a ela uma rolagem de 1d6 para pontos de destino. O resultado do dado foi 4 e assim ela tem 4 pontos de destino para sua personagem, o que isso significa?

Os pontos podem ser gastos em 2 momentos, na criação do personagem:

- Adicionando TRAÇOS ou PERÍCIAS
- Rolando dados para atributos novamente

Ou durante o jogo:

- Alterando acontecimentos que seriam aleatórios, como, procurar alguém em um salão.
- Rolando dados novamente.

Uma vez que o jogo começa, os pontos de destino não são restaurados novamente e não podem ser usados para comprar novas habilidades.



Diz que o ricoço estava dando para lobisomem. Alarmando a população. Empalidecendo, amarelecendo, perdendo toda a cor de saúde, como em geral os homens que dão para lobisomem. Tornando-se mais bicho do mato do que homem de sobrado.

G.F



Vínculos

Dentro do Mundo Medonho e também do mundo humano, é fácil perceber que você é mais poderoso quando constrói alianças. Se reunir com os seus em prol de algo, ou, simplesmente como uma forma de convivência se tornou usual nos dois lados do Pêndulo.

Entretanto, quando você junta monstros e assombrações sedentas por fama, sangue e poder num lugar só, é claro que vão haver desavenças. Por isso, escolha bem seu vínculo.

Abaixo você vai ver uma descrição simples de cada grupo para você escolher a qual se juntar.

Você pode criar um grupo para a história do seu personagem, basta conversar com o narrador.

As magias vindas de Vínculos tem custo fixo de 1pm por uso e podem ser usadas 1 vez por dia (ou seguindo as exceções descritas se existirem).

O Conclave

Grupo seleta da elite do mundo medonho, reúne os líderes e seres mais poderosos dos mundos. Não é um grupo aberto, apenas os monstros, assombrações, medonhos e humanos mais poderosos fazem parte desse grupo. Dizem que na verdade, eles que controlam o pêndulo planar, apesar de todos os boatos que giram ao redor do Conclave, pouco se sabe sobre ele, inclusive, muitos até duvidam da sua existência, já que nem o líder nem seus integrantes são conhecidos.

Rivais: Desconhecidos
Traços: Desconhecidos
Equipamentos: Desconhecidos
Magias: Desconhecidos

Tribo Animalis

Por mais que a origem dos medonhos seja tão misteriosa (quanto a dos humanos, diga-se de passagem), existe ainda um preconceito quanto à natureza de sua origem. O Clã dos medonhos naturais, aqueles que já advêm de uma origem mágica, é a

Tribo Animalis. Elementais, Submersos e até alguns animorfos são bem vindos a tribo que se reúne em pequenos grupos. O líder atual da tribo, Roger Rogê é um elemental poderoso do fogo que ainda por cima é um animorfo serpente. Por serem conectados à natureza, os iniciados da tribo criam uma conexão mental chamada “mente coletiva”, com ela, os membros da tribo são capazes de se comunicar de forma mágica, não através de palavras como telepatia, mas, como se fossem um só. O perigo que um sente pode ser sentido por outro, assim como o conhecimento de um, é conhecimento de todos, usando a Mente coletiva eles também são capazes de usar o Chamado Bestial atraindo membros próximos em um momento de emergência. Todos que fazem parte da tribo respeitam um Código de Ética de respeito à natureza e fluxos naturais, protegendo e impedindo qualquer forma de mudança e impacto nesses aspectos.

Rivais: Clã dos Monstros
Traços: Mente coletiva, código de ética
Equipamentos: Poção de cura, bandagem, ervas
Magias: Chamado Bestial

Clã dos Monstros

O famigerado Clã dos Amaldiçoados. É o grupo dos escanteados, Não aceitos pelos “naturais” por serem considerados aberrações e certamente perseguidos pelos humanos. O clã reúne os fadados a viverem uma vida dupla ou selada por maldições e outras casualidades do destino. A líder Luana “garra da noite” Alves é uma mulher-lobo matriarca que teve seu clã dizimado por uma armadilha da Tribo Animalis que também contou supostamente com a ajuda da Ordem Cipriana. Entretanto, por serem marginalizados, o clã acabou descobrindo formas e maneiras de se infiltrar na sociedade humana, controlando lugares e esconderijos importantes. Pelo seu modo de vida, os participantes do clã dos monstros aprendem a Esconder sua presença em meio a multidão (em estado normal), também conseguem amedrontar com mais facilidade alvos (aumentado a dificuldade de qualquer teste em 2) e são

capazes de adicionar venenos que fazem as vítimas fugirem de medo se preparando com uma rodada antes usando a magia de envenenamento.

Rivais: Tribo Animalis
Traços: -
Equipamentos: Dinheiro (500 reais), soco inglês.
Magias: Esconder presença, amedrontar, envenenamento

Sociedade Morta

O pós-vida é normalmente solitário, mas, como uma resposta para prolongar o lado bom desse momento surge a Sociedade Morta. O grupo apesar de tudo segue uma hierarquia muito rígida onde as castas superiores se apossam de tudo (inclusive da vida se quiserem) dos de baixo. Esse código de ética foi criado pelo ser no topo da pirâmide que é o Papa-figo Ernesto da Cruz.

Por motivos desconhecidos, Ernesto consegue sobreviver à luz do sol e se aproveitando de seus poderes construiu um império de comunicação no mundo humano. Os membros da Sociedade Morta se camuflam no mundo humano (os que ainda não tem a carne podre) e podem ser reconhecidos por usar um Medalhão que reserva dentro de si normalmente o alimento que seu portador precisa para se manter vivo. Para deixar o medalhão sempre cheio, os membros também são famosos por possuírem uma Adaga Dreno, que é utilizada para matar vítimas e roubar seja lá o que o portador da adaga precisa. Por isso também, os membros da Sociedade Morta são versados na arte da Hipnose e são capazes de se transformar em outros seres para passar despercebidos em seus atos de matança e sobrevivência.

Rivais: -
Traços: Hipnose, código de ética
Equipamentos: Adaga dreno, dinheiro (2500 reais), Medalhão estoque
Magias: Transformação

Magos livres

No Mundo Medonho o entendimento da origem e funcionamento da magia é de-

batido e de certa forma estudado. Um dos grupos que estuda e realiza diversos experimentos com o ocultismo é o grupo dos Magos Livres. Indivíduos liderados por Brian Percival que buscam a todo custo aumentar o seu domínio do mundo mágico. Não são limitados a raças e na verdade. Para entrar no grupo basta você ter um “tema de pesquisa” (buscar imortalidade, invocar um deus antigo, dominar uma magia), inclusive, o código de ética diz que um membro não pode passar mais do que 1 mês sem experimentar, pesquisar e estudar o seu tema de pesquisa. Tanto conhecimento junto se solidificou em um artefato mágico único chamado “Pergaminho de ajuda”, o pergaminho secreto tem informações infinitas coletadas através de anos de experimentação e já ajudou muitos magos a se safar de situações de vida ou morte com informações de demônios invocados por engano ou até mesmo alimentos venenosos. Por estarem sempre viajando e pesquisando, os Magos Livres também desenvolveram uma magia chamada Bolsa Planar; Essa bolsa nada mais é do que um inventário mágico de espaço infinito acessado somente pelo conjurador.

Rivais: Professorado Medonho
Traços: Código de ética
Equipamentos: Pergaminho de ajuda, Dinheiro (1000 reais)
Magias: Bolsa planar

Ordem Cipriana

Em um mundo violento com monstros invadindo o plano de frágeis humanos, alguns indivíduos treinaram e se preparam para deixar de ser presa e se tornarem caçadores. Esses indivíduos fundaram a Ordem Cipriana, um grupo de caçadores de medonhos liderados pelo ancião Martir V. A Ordem Cipriana defende a humanidade de invasões recorrentes e por diversas vezes salvou o mundo humano se tornando, sem sombra de dúvida, uma das instituições mais importantes para o equilíbrio do Pêndulo Planar. Com um legado tão grande a ordem se estabeleceu em muitos lugares do planeta. Apesar de não ser fã de magia e ocultismo, a Ordem mais recentemente, vem buscando

se atualizar na guerra contra o medonho e inclusive, interligou todas as suas bases com portais e barreiras de ilusão, apenas seus membros podem entrar e transitar entre as bases utilizando uma chave mestra. Os membros da ordem (muito semelhante a uma organização militar) também são famosos pelos seus armamentos e equipamentos personalizados, principalmente o capote defensor; Um sobretudo que absorve danos mágicos (o funcionamento do capote é simples: ele absorve 3 ataques mágicos iguais ou menores que a defesa+inteligência do usuário.) Membros da Ordem Cipriana também são capazes de concentrar a energia mágica dentro de si em uma lâmina espiritual que adiciona ao ataque do seu usuário um dano mágico igual a sua inteligência e vigor.

Rivais: Liga Terrena

Traços: Base, Inimigo

Equipamentos: Chave mestra cipriana, capote defensor, Dinheiro (2500 reais)

Magias: Lâmina Espiritual

Professorado Medonho

Enquanto a maioria dos humanos tem medo ou raiva dos Medonhos, um pequeno grupo deles se dedica a estudar e entender suas origens e poderes. Esse grupo é o Professorado Medonho. Um grupo, hoje misto, de indivíduos que tentam compreender os dois mundos, suas interseções e funcionamentos. Hoje liderados pelo Dr. Edward Smith, o professorado se dedica a estudar não a utilização da magia ou explorar as relações entre os mundos, mas, compreender como eles interagem (ao menos, é o que o grupo afirma, já que existem diversos boatos de que junto com a Ordem Cipriana o professorado está buscando - e quase encontrando- uma forma de acabar com todos os Medonhos de uma vez por todas. Mas isso é só um boato). Anos de pesquisa renderam aos membros do grupo a Enciclopédia Medonha, um livro de ordem mágica que contém informações detalhadas da grande maioria dos seres medonhos. Uma habilidade mágica desenvolvida pelo professorado é a expansão mental, um transe calmo que dobra a inteligência do usuário.

Rivais: Magos Livres

Traços: Base, Inimigo

Equipamentos: Enciclopédia Medonha, Dinheiro 2500 reais,

Magias: Expansão mental

Liga Terrena

No meio da guerra entre o bem e o mal existe um grupo que só quer que cada plano cuide de si, essa é a Liga Terrena. Fundada por dissidentes da Ordem Cipriana, a liga terrena é liderada pela filha de Martir V, Ruana Alves. A principal diferença entre os grupos é sobre a abordagem dos encontros entre planos; Enquanto a ordem Cipriana quer aniquilar todos os medonhos, a Liga Terrena simplesmente quer mandá-los de volta, preferencialmente sem feri-los inclusive. Esse é o código de ética da Liga, tanto que eles são especialistas em duas magias, Silêncio e Paralisia Planar. A primeira serve para silenciar e impedir que magias sejam conjuradas, a segunda serve para parar um ser que esteja num plano diferente do seu.

Rivais: Ordem Cipriana

Traços: Base, código de ética

Equipamentos: -

Magias: Paralisia Planar, Silêncio

Independente

Existem aqueles que acham que conseguem sobreviver por si só. Seres independentes não são afiliados a clãs, grupos, ordens ou similares, vivem por suas próprias regras e trilham seu próprio caminho. Mas, assim como a crença em divindades garante um conforto, fazer parte de um grupo também. O caminho solitário não garante aliados, bases, riquezas, equipamentos ou magias únicas, mas, também não prende a nada. Afinal, se já não se pode confiar em ninguém, qual o sentido de entrar em qualquer grupo?

Rivais: -

Traços: Receba uma virtude a sua escolha

Equipamentos: -

Magias: -

Ao lado você vai encontrar uma tabela que resume as informações fundamentais de cada vínculo:

	Descrição	Líder	Rivais	Traços	Equipamentos	Magias
O Conclave	Grupo seletivo da elite do mundo medonho, reúne os líderes e seres mais poderosos dos mundos	?	Ninguém é louco o bastante	Não disponível	Não disponível	Não disponível
Tribo Animalis	O Clã dos medonhos naturais, aqueles que já advém de uma origem mágica. Incluem Elementais, submersos e até alguns animorfos	Roger Roge	Clã dos Monstros	Mente coletiva, código de ética	Poção de cura, bandagem, ervas	Chamado Bestial
Clã dos Monstros	Também chamado de Clã dos Amaldiçoados, é um grupo que reúne os fadados a viverem uma vida dupla ou selada por maldição e outras casualidades	Luana "garra da noite" Alves	Tribo Animalis	-	Dinheiro (500 reais), soco inglês.	Esconder presença, amedrontar, envenenamento
Sociedade Morta	Clã de medonhos que compartilham um destino de pós-vida tortuoso como zumbis, papa-figos e fantasmas	Ernesto da Cruz	-	Hipnose, código de ética	Adaga dreno, dinheiro (2500 reais), Medalhão estoque	Transformação
Magos Livres	Um grupo livre de magos que buscam se aperfeiçoar no domínio da magia	Brian Percival	Professorado Medonho	Código de ética	Pergaminho de ajuda, Dinheiro (1000 reais)	Bolsa planar
Ordem Cipriana	Um grupo de caçadores de medonhos	Mártir V	Liga Terrena	Base, Inimigo	Chave mestra cipriana, capote defensor, Dinheiro (2500 reais)	Lâmina Espiritual
Professorado Medonho	Um grupo humano de estudos das raças medonhas	Edward Smith	Magos Livres	Base, Inimigo	Enciclopédia Medonha, Dinheiro 1000 reais	Expansão mental
Liga Terrena	Um grupo focado na defesa da sociedade humana e convívio harmônico com mundo medonho	Ruana Alves	Ordem Cipriana	Base, código de ética	-	Paralisia Planar, Silêncio
Independente	Você vive por si ou pertence a associações humanas simples. A liberdade é a maior recompensa por seguir esse caminho, entretanto, conseguir aliados pode ser um desafio	-	-	Receba uma virtude	-	-

Lembre-se: Pertencer a um grupo significa também obedecer ao seu código de ética, hierarquia e costumes. Visite seus próprios capítulos para uma melhor interpretação de personagem

As Perícias

As perícias são as habilidades que seu personagem conquistou na vida. Seja durante um treinamento, um curso ou no seu cotidiano; Elas definem o que seu personagem sabe fazer, e são definidas em 3 grandes grupos:

Corporais

(Acrobacia, Armas brancas, Armas de fogo, Atletismo, Condução, Construção, Demolição, Esquiva, Fortitude, Furtividade, Luta, Natação, Reparos, Sobrevivência, Tratar ferimentos)

Intelectuais

(Atuação, Blefar, Calma, Diplomacia, Estudo, História, Intimidar, Investigação, Malandragem, Natureza, Observar, Percepção, Pesquisar, Profissão, Tecnologia)

Mágicas

(Alquimia, Clarividência, Conhecimento Medonho, Construção Medonha, Disfarce, Encantamento, Feitiços de combate, Feitiços de defesa, Intuição Medonha, Língua Medonha, Magia intuitiva, Mediunidade, Navegação Medonha, Resistência Medonha, Restauração Medonha)

As perícias podem ser “Desconhecidas”, “Conhecidas”, “Treinada” ou “Dominadas” indicando o nível de maestria do seu personagem naquilo. O grau de maestria vai definir um bônus que você vai ter em testes que envolvam os conhecimentos descritos pela perícia. A escala de bônus é:

- 0 Desconhecidas = Dificuldade +2
- 1pnt Conhecidas = Dificuldade -1
- 2pnt Treinadas = Dificuldade -3
- 3 pnt Dominadas = Dificuldade -5

Exemplo:

Anna depois de ficar tocada descobre que um humano está ajudando a sociedade morta a coletar presas na praça chora menino, sabendo disso ela decide observar a praça

se misturando aos moradores de rua. Para isso, o narrador determina que uma pessoa deveria fazer um teste de destreza 10 pois seja lá quem for o contato da sociedade morta ele já é habituado ao local e reconheceria um rosto diferente. Como já sabemos, a personagem de Anna tem Destreza 4, logo, ela deveria torcer para o resultado do seu dado ser um 6 perfeito, mas, a personagem de Anna é treinada em observar, o que garante a ela um redutor na dificuldade em 3 pontos, logo, o número alvo do teste agora é destreza 7, fazendo com que ela só precise de uma rolagem mais simples de 3 ou mais.

A lista de perícias segue o seguinte modelo:

Nome da perícia: breve descrição

Aplicações: Exemplo de algumas aplicações. A perícia não está limitada a elas.

Graus: Pequenos exemplos e colocações sobre os graus de maestria de cada perícia.

Perícias Corporais

Acrobacia: Você consegue saltar, dar cambalhotas, piruetas e movimentar seu corpo de forma graciosa e esguia.

Aplicações: Cair, Se movimentar entre inimigos, dançar.

Graus:

Desconhecida: Viu em filmes

Conhecida: Treinamento militar

Treinada: Atleta olímpico

Dominada: Super assassino de aluguel que busca vingança por seu cachorro.

Armas brancas: Você entende do uso, conserto e até criação de armas brancas como adagas e espadas.

Aplicações: Atacar, esconder arma, reconhecer arma, criar arma.

Graus:

Desconhecida: Só usa para o churrasco no domingo.

Conhecida: Como um verdadeiro açougueiro

Treinamento: Treinamento militar

Dominada: Um ninja

Armas de fogo: Você entende do manejo, reparo e até criação de armas de fogo.

Aplicações: Atacar, esconder arma, reconhecer arma, criar arma.

Graus:

Desconhecida: Só em jogos de video-game.

Conhecida: Já usou em um campo de airsoft.

Treinamento: Treinamento militar com armas leves.

Dominada: Treinamento militar com armas leves e pesadas.

Atletismo: Você é muito bom em resistência para corridas e exercícios a pé.

Aplicações: Correr, perseguir.

Graus:

Desconhecida: Cansa só de pensar.

Conhecida: Vai na academia 3 vezes por semana

Treinada: Corre maratonas.

Dominada: Campeão

Condução: Você detém habilidades de pilotagem.

Aplicações: Dirigir em climas ruins, perseguir ou fugir em perseguições.

Graus:

Desconhecida: Não sabe qual pedal faz o que.

Conhecida: Motorista de fim de semana.

Treinada: Motorista diário de grandes metrópoles.

Dominada: Piloto de fuga ou protagonista careca de filmes de ação sobre rodas.

Construção: Você sabe construir prédios, artefatos e objetos.

Aplicações: Construir objetos que envolvam engenharias mecânica, elétrica, civil e mecatrônica (escolha um campo)

Graus:

Desconhecida: Chama um profissional de aplicativo para qualquer problema.

Conhecida: Você já montou coisas com auxílio de revistas, vídeos ou professores.

Treinada: Você tem algum conhecimento de arquitetura e engenharias.

Dominada: Você consegue improvisar construções com objetos cotidianos.

Demolição: Explosivos, bombas, detonação, fabricação e todo esse universo.

Aplicações: Detonar bombas, construir bombas, reparar bombas e kaboom!

Graus:

Desconhecida: Chama um profissional de aplicativo para qualquer problema.

Conhecida: Você já montou coisas com auxílio de revistas, vídeos ou professores.

Treinada: Você tem algum conhecimento de arquitetura e engenharias.

Dominada: Piloto de fuga ou protagonista careca de filmes de ação sobre rodas.

Esquiva: Você consegue desviar de golpes inimigos sejam eles de perto ou de longe.

Aplicações: Desviar de ataques de longa ou curta distância.

Graus:

Desconhecida: Você nunca brigou.

Conhecida: Já conseguiu escapar de algumas confusões.

Treinada: Você já treinou em alguma luta ou fugiu de alguns disparos.

Dominada: Você não sabe o que é ter um olho roxo.

Fortitude: Você é treinado para ter uma resistência acima do normal

Aplicações: Resistir a golpes, sobreviver, resistência a venenos, choques e outras torturas.

Graus:

Desconhecida: Você reclama de um peteleco.

Conhecida: Já foi atropelado.

Treinada: Já foi atropelado, mas saiu com poucos arranhões.

Dominada: Praticamente um boxeador da Filadélfia.

Perícias Corporais



Furtividade: Você consegue passar despercebido e esconder sua presença.

Aplicações: Esgueirar, seguir, ataque surpresa, surpreender ou se esconder.

Graus:

Desconhecida: Você anda com patos de borracha nos pés.

Conhecida: Já conseguiu escapar de algumas confusões.

Treinada: Você já treinou em alguma luta ou fugiu de alguns disparos.

Dominada: Praticamente um boxeador da Filadélfia.

Reparos: Você sabe consertar veículos, armas, artefatos e outros objetos.

Aplicações: Consertar coisas.

Graus:

Desconhecida: Não sabe nem o que é uma fita adesiva.

Conhecida: Já consertou o ventilador com fita veda rosca.

Treinada: Você já chegou a consertar um veículo e armas.

Dominada: Você poderia protagonizar a série de um agente especial que improvisa reparos com bala de mascar.

Luta: Você sabe soltar socos, pontapés e catiripapos.

Aplicações: golpear, socar, chutar, dar uma voadora.

Graus:

Desconhecida: Você anda com patos de borracha nos pés.

Conhecida: Já conseguiu escapar de algumas confusões.

Treinada: Você já treinou em alguma luta ou fugiu de alguns disparos.

Dominada: Praticamente um boxeador da Filadélfia.

Sobrevivência: Você entende estratégias e técnicas para sobreviver em cenários hostis.

Aplicações: Encontrar água, identificar alimentos, reconhecer animais, etc.

Graus:

Desconhecida: Se mudassem a geladeira de lugar, você morreria de fome.

Conhecida: Você já assistiu séries de TV de sobrevivência na selva.

Treinada: Você pode sobreviver na selva com um cantil e um canivete suíço.

Dominada: Você pode sobreviver na selva sem cantil e até sem canivete.

Natação: Você é muito bom nadando.

Aplicações: Nadar, mergulhar, boiar.

Graus:

Desconhecida: Você praticamente sofre de aquafobia.

Conhecida: Você nada na piscina do prédio ou na praia.

Treinada: Você já fez curso e treina regularmente em piscinas Olímpicas

Dominada: Você é ou poderia ser um medalhista olímpico.

Tratar ferimentos: Você é capaz de oferecer cuidados médicos

Aplicações: cura, tratamento.

Graus:

Desconhecida: Você nunca leu uma bula.

Conhecida: Você já conseguiu fazer ataduras e tipoias de emergência.

Treinada: Você já teve aulas e cursos voltados para tratamentos.

Dominada: Você poderia ter uma série de televisão.

Perícias Intelectuais

Estudo: Você estudou e entende muito bem a parte teórica de alguma área específica.

Aplicações: Testes de conhecimento gerais ou específicos.

Graus:

Desconhecida: Você não sabe que o assunto existe.

Conhecida: Você já leu alguns livros sobre.

Treinada: Você já participou de fóruns sobre o tema.

Dominada: Você escreveu livros e deu cursos sobre isso.

Atuação: Seja para fingir conquistar ou disfarçar, você consegue encarnar papéis e emoções diferentes.

Aplicações: Fingir um sentimento, dissimular, fingir ser alguém, disfarçar.

Graus:

Desconhecida: Não conseguiria nem fingir ser 1 ano mais velho.

Conhecida: Você poderia atuar em um programa de tv sobre escolhas e academias.

Treinada: Você consegue enganar uma pessoa muito próxima.

Dominada: Bond. James Bond.

Blefar: Controlar sua fala e postura para enganar os outros

Aplicações: convencer, mentir, enganar.

Graus:

Desconhecida: Você não conseguiria mentir a nota vermelha no boletim.

Conhecida: Você organiza bem festas surpresas

Treinada: Você seria um bom jogador de poker

Dominada: Você consegue convencer qualquer um sobre qualquer coisa

Calma: Você consegue se concentrar e focar em coisas de seu interesse.

Aplicações: Se concentrar, ignorar, focar.

Graus:

Desconhecida: Que calma nada, vai te catar!

Conhecida: Você consegue replicar uma tarde num lago do interior onde estiver.

Treinada: Você joga xadrez com uma banda de frevo ao seu lado.

Dominada: Uma mosca em um laboratório não tiraria sua concentração.

Diplomacia: Você entende e domina ferramentas políticas, sociais e econômicas.

Aplicações: dialogar, convencer e persuadir.

Graus:

Desconhecida: Você não convence seu cachorro a comer ração de outra raça.

Conhecida: Você já conseguiu convencer seu professor a facilitar a prova bimestral

Treinada: Você negociou com mafiosos, líderes e donos de empresas.

Dominada: Você poderia negociar com babuínos e sairia no lucro.

História: Você tem conhecimentos históricos de fatos e pessoas.

Aplicações: Pesquisas, conversas, investigar.

Graus:

Desconhecida: Você não lembra o que comeu ontem.

Conhecida: Você era o melhor aluno de história da escola.

Treinada: Você fez faculdades e participou de seminários.

Dominada: Você é praticamente uma wiki de história.

Intimidar: Você sabe quais calos (e ossos) apertar, mas, acima de tudo, você mostra que sabe.

Aplicações: intimidar alguém, convencer.

Graus:

Desconhecida: Você claramente é muito fofo.

Conhecida: Tem algo no seu olhar meio estranho.

Treinada: Você parece um maníaco treinado.

Dominada: Do jeito certo você pode parecer um psicopata sem limites.

Investigação: Você consegue pesquisar, interpretar e usar sua mente para desvendar mistérios e enigmas.

Aplicações: investigar, descobrir, averiguar, explorar.

Graus:

Desconhecida: Você não sabe onde deixou sua carteira.

Conhecida: Você conseguiu descobrir quem roubou o almoço da geladeira na firma.

Treinada: Você já resolveu casos de mistérios ou policiais de verdade.

Dominada: Você poderia ser amigo de Sherlock Holmes.

Perícias Intelectuais

Malandragem: As ruas são o seu lar e toda sua vida você viveu nelas.

Aplicações: Se localizar, encontrar rotas de fuga, conhecidos, se disfarçar.

Graus:

Desconhecida: Nem com um GPS você encontraria sua casa.

Conhecida: Você conhece o seu zé da esquina e sabe andar de olhos fechados na quadra

Treinada: Você conhece todas as pessoas do bairro e sabe cada lugarzinho dali.

Dominada: Você conhece tudo, todos e tem um segredo de cada um.

Natureza: Você entende do reino natural.

Aplicações: Buscar ervas, reconhecer plantas e animais.

Graus:

Desconhecida: Você não sabe a diferença entre manga espada e manga rosa.

Conhecida: Você tem um pouco de conhecimento sobre plantas medicinais.

Treinada: Você pode usar algumas plantas para te fortalecer espiritualmente.

Dominada: Arruda, Guiné, Espada de São Jorge, você usa e domina as plantas como ninguém.

Observar: Você tem capacidade de observar detalhes muito rapidamente.

Aplicações: Identificar, rastrear, reconhecer.

Graus:

Desconhecida: Você é um péssimo observador, cuidado para não esbarrar no seu amigo.

Conhecida: Você percebeu que aquela roupa do seu amigo é a mesma de ontem?

Treinada: Você também notou a camisa rasgada e a mancha vermelha no tênis dele?

Dominada: Você sabe, só de olhar, que o seu amigo é um lobisomem, melhor correr.

Percepção: Em situações agitadas você consegue perceber e aprender padrões com facilidade.

Aplicações: Percepção de padrões de movimentação, comportamento, etc.

Graus:

Desconhecida: Você tem seríssimas dificuldades de entender padrões e lógica.

Conhecida: Você consegue identificar alguns padrões sob leve pressão.

Treinada: Você é muito bom em perceber padrões, mesmo sob pressão.

Dominada: Você é capaz de adivinhar padrões mesmo fugindo (ou perseguindo).

Pesquisar: Você se dá bem com pilhas de livros, planilhas e dados.

Aplicações: Pesquisa ampliada, formular teorias, cruzar dados.

Graus:

Desconhecida: Você dorme só de olhar para um livro.

Conhecida: Você gosta de matemática e faz cruzamentos de dados para se divertir

Treinada: Você já leu Dom Quixote (duas vezes), além de vários livros de várias ciências.

Dominada: Você é praticamente um computador humano de tanto conhecimento.

Profissão: Você entende muito da teoria e prática de um assunto.

Aplicações: Pesquisa e aplicação em um assunto.

Graus:

Desconhecida: Você não sabia da existência desse assunto.

Conhecida: Você até sabe da existência, mas não domina o assunto muito bem.

Treinada: Você domina o assunto com bastante propriedade.

Dominada: Você é um mestre naquele assunto, não há nada sobre aquilo que você não saiba.

Tecnologia: Você entende de objetos e artefatos que envolvem tecnologia de ponta.

Aplicações: Hackear, usar aparelhos, desenvolver novos aparelhos e aplicações.

Graus:

Desconhecida: Você mal sabe usar uma calculadora.

Conhecida: Você é um usuário padrão de tecnologia.

Treinada: Você vai além das pessoas normais, sabe usar bem cada aparelho.

Dominada: Você é um autêntico hacker.



Perícias Mágicas

Disfarce: Você tem a capacidade de assumir várias formas quase que em metamorfose, transformação ou transmutação.

Aplicações: Camuflagem, transfiguração

Graus:

Desconhecida: Você anda com um letreiro luminoso de sua identidade.

Conhecida: Você conseguiria se disfarçar de maneira física para desconhecidos.

Treinada: Através de caminhos medonhos ou humanos você consegue se disfarçar.

Dominada: Você poderia ser apelidado de camaleão.

Encantamento: Você é capaz de utilizar pequenos encantamentos para manipulação.

Aplicações: Manipulação da percepção, ilusionismo.

Graus:

Desconhecida: Você não sabe nem fazer o truque de desaparecimento de moeda.

Conhecida: Através de meios humanos você consegue enganar os outros.

Treinada: De maneira sobrehumana você consegue iludir os outros com alguma preparação. De maneira medonha, quase que instantaneamente.

Dominada: Você poderia ter uma série sobre uma realidade paralela que você criou.

Feitiços de combate: Você é um praticante de feitiços ofensivos, capazes de infligir dano.

Aplicações: Combate, Ofensiva

Graus:

Desconhecida: Você não conhece nenhum feitiço.

Conhecida: Feitiços de combates simples (com custo de até 2pm) podem ter seu dano aumentado em +1 em dois momentos do dia..

Treinada: Feitiços de combate simples (com custo de até 2pm) podem ter seu dano aumentado em +1 e custo reduzido em -1pm em dois momentos do dia.

Dominada: Feitiços de combate difíceis (com custo até de 8pm) podem ter seu dano aumentado em +2 em dois momentos do dia.

Feitiços de defesa: Você domina a arte dos feitiços de defesa, capazes de anular ou proteger de danos.

Aplicações: Defesa própria e de terceiros.

Graus:

Desconhecida: Você não conhece nenhum feitiço.

Conhecida: Feitiços de defesa simples (com custo de até 2pm) podem ter um bônus de +1 em dois momentos do dia.

Treinada: Feitiços de combate simples (com custo de até 2pm) podem ter um bônus de +1 e custo reduzido em -1pm em dois momentos do dia.

Dominada: Feitiços de combate difíceis (com custo até de 8pm) podem ter um bônus de +2 e custo reduzido em -1pm em dois momentos do dia.

Alquimia: Você é praticante da transmutação, a arte de combinar e criar elementos para poções.

Aplicações: Poções, Elixir e transmutação de elementos.

Graus:

Desconhecida: Você não sabe diferenciar água de outros líquidos para poções.

Conhecida: Você já utilizou aroeira com beterraba para curar resfriados... e olho gordo.

Treinada: Você sabe transmutar poções, venenos e elixires.

Dominada: Com os ingredientes certos você poderia trazer um morto de volta a vida por um tempo.

Clarividência: Ver com clareza, capacidade de obter conhecimento sobre um ser, evento ou objeto, sem a necessidade de contato.

Aplicações: Visão espiritual, Premonição.

Graus:

Desconhecida: Você não consegue nem prever a hora do ônibus.

Conhecida: Gastando um ponto de magia você consegue ler na xícara do chá.

Treinada: Você consegue prever um futuro no tarot, ou, se concentrando e gastando pontos de magia.

Dominada: Você é acometido por previsões de futuro.

Conhecimento Medonho: Você é um estudioso do mundo espiritual e sombrio

Aplicações: Pesquisar, reconhecer, investigar.

Graus:

Desconhecida: Você sequer sabe da existência do mundo medonho.

Conhecida: Você já leu alguns livros de ocultismo.

Treinada: Você conhece, compreende e até já viajou entre planos algumas vezes.

Dominada: Você conhece o Mundo Medonho de cabo a rabo.

Construção Medonha: Você conhece e entende de construção de artefatos e armadilhas mágicas.

Aplicações: construir armadilha, criação de pergaminhos, artefatos mágicos.

Graus:

Desconhecida: Você sequer ouviu falar de cristais energéticos.

Conhecida: Você compreende um pouco através da superstição popular.

Treinada: Você poderia capturar um elemental como o saci em uma armadilha elaborada.

Dominada: Você poderia aprisionar um espírito ou parar um ataque de um lobisomem com armadilhas.

Perícias Mágicas

Intuição Medonha: Você consegue sentir a presença de um ser, artefato, armadilha ou magia medonha.

Aplicações: investigar, buscar, analisar, perceber.

Graus:

Desconhecida: Você mal sabe o que é um calafrio.

Conhecida: Você sente calafrios esporádicos.

Treinada: Você consegue sentir a essência de um lugar se concentrando algumas vezes por dia.

Dominada: Se concentrando, você pode perceber e definir as nuances de essências em um local ou região.

Língua Medonha: Você é capaz de se comunicar e entender diversas criaturas medonhas.

Aplicações: conversar, ler, ouvir.

Graus:

Desconhecida: Você não conseguiria entender a diferença de uma língua medonha e russo.

Conhecida: Você conseguiria perceber uma língua medonha sendo falada.

Treinada: Você conseguiria entender algumas palavras de alguns dialetos e até falar.

Dominada: Você consegue entender e conversar em várias línguas diferentes.

Magia intuitiva: Você instintivamente consegue usar magias que não conhece ou viu poucas vezes.

Aplicações: replicar feitiço, se defender repentinamente

Graus:

Desconhecida: Você não consegue replicar uma magia.

Conhecida: Você consegue replicar magias ou usar magias que não conhece uma vez por dia.

Treinada: Você consegue replicar magias ou usar magias que não conhece 1d6 de vezes por dia.

Dominada: Você consegue replicar magias ou usar magias que não conhece sempre que precisa.

Mediunidade: Você é capaz de se conectar espiritualmente com entidades do mundo espiritual.

Aplicações: Conversar com espíritos e seres medonhos que não atravessaram o plano.

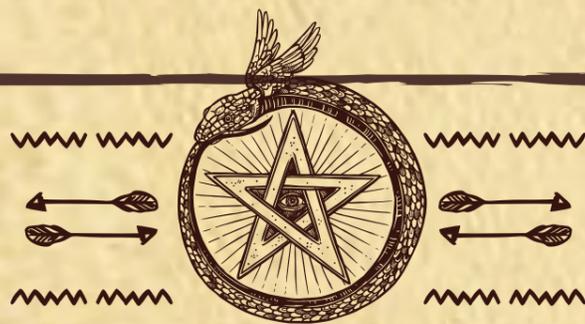
Graus:

Desconhecida: Você não conseguiria nem que o outro lado tentasse.

Conhecida: Você poderia receber informações do outro lado.

Treinada: Você conseguiria conversar entre planos em uma conversa iniciada.

Dominada: Você conseguiria iniciar conversas entre planos.



Navegação Medonha: Você consegue se mover entre planos e não se perder no plano medonho.

Aplicações: Andar no plano medonho.

Graus:

Desconhecida: Você é mais perdido que jabuti em cima de coqueiro.

Conhecida: Você poderia reconhecer lugares do Mundo Medonho.

Treinada: Você consegue caminhar sem se perder no Mundo Medonho.

Dominada: Você consegue encontrar atalhos e despistar seguidores no Mundo Medonho.

Resistência Medonha: Você consegue resistir a mudanças de essência e efeitos Medonho (maldição, veneno e variantes).

Aplicações: Resistir.

Graus:

Desconhecida: Por não conhecer nada medonho, você seria facilmente atingido.

Conhecida: Você conhece rituais ou tem resistência natural a mau olhado e efeitos menores.

Treinada: Com preparação você conseguiria resistir a efeitos mais sérios.

Dominada: Você tem resistência natural a maldições, drenos, venenos e efeitos medonhos no geral (isso não significa que elas não funcionam em você, mas, que elas precisam ser fortes para ter efeito).

Restauração Medonha: Você entende de métodos de tratamento usando meios medonhos.

Aplicações: Cura, primeiros socorros, cirurgias.

Graus:

Desconhecida: Você não sabe da existência de meios medonhos ou até mesmo de magia.

Conhecida: Você usaria meios humanos para cura de enfermidades espirituais.

Treinada: Você conhece rituais, poções e artefatos, com alguma preparação você conseguiria executá-los.

Dominada: Você instintivamente sabe como tratar e curar usando magia e meios medonhos.



Deixou ver um rosto de defunto já meio podre e comido de bicho, brilhantado por uma dentadura toda de ouro, encravada em bocaça que fedia como latrina de cortiço. Era o Boca-de-Ouro.”

G.F



Traços

As perícias são as habilidades que seu Mesmo indivíduos de arquétipos e raças iguais são diferentes entre si. Habilidades especiais ou defeitos shakespearianos, todos esses são os traços de um personagem.

Divididos entre vícios e virtudes, os traços podem trazer bônus ou ônus para um personagem, seja para interpretação ou para testes e habilidades dentro do jogo.

Além dos traços gerais encontrados na lista abaixo, cada raça tem uma lista de traços restritos e exclusivos, assim como um sistema de progressão. Muitas vezes é necessário abraçar um vício de uma raça para também obter a virtude, mas, essa evolução é opcional. Um personagem pode ganhar ou perder traços dependendo de acontecimentos da história e do jogo, seja um vício ou uma virtude.

Jogadores podem criar traços junto com o mestre, mais detalhes no capítulo Mestre.

A ação de assumir um traço é chamada de “comprar”, pois, virtudes custam PONTOS DE DESTINO enquanto vícios geram novos pontos.

Os traços são descritos com o seguinte modelo:

Nome do traço

(Custo em pontos de destino (CPD))

Atributo alvo:

Descrição:

Virtudes:

Adaptativo (-2)

(Perícias)

Você consegue se adaptar a situações desconfortáveis e dominar conhecimentos que normalmente não possui. Diminua em 1 nível a dificuldade de 1 teste por dia.

Adestrador (-1)

(NA)

Você é capaz de adestrar animais e criaturas menores.

Aliados (-x)

Você possui um aliado (medonho ou humano) que lhe acompanha sempre que você pede. As características desse aliado depende de quantos pontos você gastou para comprar o traço

Aliado (-1) = Metade de suas características arredondando para baixo

Aliado (-3) = Características iguais a sua.

Aliado (-4) = Suas características +1

Perder esse aliado adiciona o traço trauma em sua ficha.

Ancestral Mágico (-2)

Você possui uma conexão com uma entidade ancestral, isso pode lhe render informações ou até algum auxílio de poder em batalhas. Faça um teste de mágica com redutor de dificuldade -1 quando precisar de algo deles.

Aparência Inofensiva (-1)

Você não aparenta ser perigoso, seja por sua feição, jeito de ser ou de falar; Isso facilita testes de lábia ou que envolvam diálogos em -2 de dificuldade.

Contatos (-1)

Você possui uma grande rede de contatos, capazes de ajudar nas mais diferentes tarefas e atividades, faça um teste de lábia com redutor de dificuldade -1 quando precisar de algo deles.

Corajoso (-1)

Instintivamente você se lança em situações nas quais outros seres não ousariam entrar. Coragem é o seu segundo nome. Você é imune a testes de inteligência ou vigor ligados a medo.

Curioso (-1)

Você tem um dom para a investigação, nada é o que parece ser e você sabe disso. Testes que envolvam a perícia Investigação tem dificuldade diminuída em -1

Empatia (-1)

Você é capaz de compartilhar das emoções dos outros e se comunicar melhor. Você

consegue entender melhor o outro, assim como suas vontades e seus desejos.

Encantador (-1)

Você tem um charme diferenciado, quase mágico, que ajuda a conquistar pessoas e entidades.

Estudado (-1)

Você estudou várias áreas da ciência e do ocultismo, toda essa dedicação aos livros e aos estudos fizeram de você um sábio. Você pode escolher áreas para dominar o assunto e diminuir a dificuldade de testes relacionados a ela (cada

Famoso (-2)

Você é famoso, mas não apenas famoso, você é extremamente famoso, a soma da fama de atores, influencers digitais e ex bbb's. Em locais públicos você pode atrair uma pequena multidão e entrar com gratuidade.

Genio (-2)

Você é um prodígio! Naturalmente é capaz de assimilar diversas habilidades sem muito esforço.

Você pode aprender uma perícia treinada de um colega durante um dia.

Imortal (-4)

Você não pode morrer enquanto você não tiver seus pontos de vida zerados por fraqueza ou efeito de sua dependência, você não pode morrer (pode ficar inconsciente ou quase morto).

Improvisador (-2)

Você é um mestre da improvisação, com um chiclete, um clipe de papel e um fósforo você é capaz de construir uma pequena bomba. Testes de inteligência ou de perícias desse campo tem dificuldade reduzida em 2.

Imunidade diplomática (-2)

Todos são iguais perante a lei, mas alguns não são tão iguais assim. Por questões políticas, você é imune a algumas leis locais.

Intuição (-1)

Há quem chame de sorte, de destino, de sexto sentido, mas você sabe que pode confiar em seus instintos. Testes de investigação tem sua dificuldade reduzida em 1.

Líder Nato (-2)

Você tem o dom da liderança, as pessoas tendem a seguir você e suas ordens com mais facilidade. Testes de lábia voltados a ordens para companheiros e conhecidos tem dificuldade diminuída em 2

Magimorfo (-1)

Você possui uma forma mágica que aumenta uma ou muitas capacidades suas. Role 1d6 para descobrir quantos pontos extras você ganha. Sua forma mágica consume o resultado do d6-1 por rodada.

Memória expandida (-1)

Você tem uma boa memória, sendo capaz de armazenar mais facilmente conhecimentos diversos.

Testes de inteligência que envolvam lembrar de algo tem dificuldade reduzida em 2.

Mentorado (-1)

Há alguém ou algum grupo patrocinando e ensinando você. Em alguns momentos, você pode receber ajuda de forma inesperada.

Movimentação Especial (-1)

Por algum motivo você possui um artefato, membro ou habilidade que lhe permite se mover de maneira diferenciada. Fluvar, correr mais que o comum, rastejar, andar pelas paredes

Obstinado (-1)

Quando você coloca na cabeça um objetivo, não tem nada no mundo que te faça mudar de direção. Em jogo, você pode escolher um objetivo específico. Sempre que você avançar na conclusão do objetivo você ganha um bônus de vigor e inteligência por 1 dia.



O Recife tem sido ponto de confluência de todos esses transbordamentos de emoção, de exaltação, furor místico vindos do interior do Nordeste

G.F

Pele rígida (-x)

Sua pele tem uma resistência acima do normal. Tornando mais difícil para um inimigo machucar você. Você pode gastar até 3 pontos nesse traço que serão convertidos como bônus na sua saúde. Uma vez que esse valor acabe, você demora 1 dia para recuperar os pontos.

Poder Oculto (-x)

Há algo dentro de você. Uma energia tão poderosa que nem mesmo você é capaz de dominar. Esse traço adiciona os pontos de destino gastos nele em um ataque único. O poder é restaurado após 24h.

Poliglota (-1)

Você domina não uma, não duas, não três, mas uma variedade de línguas diferentes.

Possessão (-1 ou -2)

Você tem a capacidade de possuir um corpo. Com possessão -1 você pode reviver as últimas memórias de alguém que morreu ou está inconsciente a pouco tempo. Com possessão -2 você pode dominar o corpo da pessoa por 1D6 de horas caso ela falhe em um teste de vigor 7.

Rugido (-1)

Tem algo primordial em você, uma fera tão bestial que quando se manifesta na forma de um rugido capaz de fazer tremer o mais corajoso dos homens. Caso o alvo falhe em um teste de vigor 8, ele ficará incapacitado de agir por 1d6 de rodadas.

Sentidos Aguçados (-x)

Seus sentidos são melhores e mais apurados que a maioria das pessoas. Em testes que envolvam o sentido escolhido, você tem um redutor de -2 de dificuldade.

Visão (-3)

Audição (-2)

Olfato (-2)

Tato (-1)

Paladar (-1)

Sobrevida (-2)

Há algo que move você para além da vida: força de vontade? Proteção divina? Não sei, mas é certo que você lutará um pouco mais até depois do fim. Uma vez que seus pontos de vida cheguem ao fim, você tem +1d6 de rodadas em pé. Ao fim dessas rodadas, a regra para morte segue normal (visite o capítulo 4: O jogo para mais informações)

Sonâmbulo Planar (-1)

Você é capaz de transitar por entre os planos quando está dormindo. Mas cuidado, basta acordar para voltar direto para a realidade.

Sonho Astral (-2)

Você é capaz de não só transitar por entre planos, mas de interagir também.

Sortudo (-1)

Já ouviu falar do termo: "Nasceu com a bunda pra lua?", pois é. Esse é você, meu amigo sortudo. Em algumas ocasiões menores (não envolvendo conflitos ou batalhas) você pode ser agraciado com sorte melhorando o resultado de sua ação.

Telecinético(-x)

Você é capaz de movimentar objetos apenas com o uso da sua mente! Esse traço utiliza pontos de magia para funcionar.

-1 = Objetos pequenos (de até 60cm)

-2 = Objetos médios (de até 1,5m)

-3 = Objetos grandes (de até 3m)

Telepata (-x)

Você é capaz de se comunicar diretamente com os outros através da sua mente.

-1 = Você pode se comunicar com pessoas que conhece e estão calmas por 1D6 de minutos.

-2 = Você pode se comunicar com pessoas que não conhece e estão calmas por 1D6 de horas.

-3 = Você pode se comunicar com seres diferentes por 1D6 de horas.

Cada tentativa de comunicação precisa de um teste de vigor 9 do seu personagem.

Vícios

Alergia (+1)

Você é - atchiiim - alérgico a - hatchin - alguma substância. Em níveis mais graves a sua alergia pode, literalmente, paralisar você. Realize um teste de vigor quando entrar em contato com essa substância.

Aliado Indefeso (+2)

Há alguém - um familiar, um companheiro, etc - que você precisa proteger. A ficha de seu aliado indefeso é metade da sua, mas, com vigor reduzido em +2 (com mínimo de 1).

Amnésia (+2)

Você não faz ideia do que aconteceu ou de quem é você. Toda a sua memória é uma bagunça.

Ansiedade (+1)

Você sofre de uma síndrome do pensamento acelerado, concentrar-se no agora é um verdadeiro desafio. Você consegue se concentrar se passar em um teste de inteligência 8.

Atrapalhado (+1)

Você tem a sutileza de um elefante numa loja de vasos, praticamente é um desastre ambulante. Todo teste de destreza seu tem a dificuldade aumentada em 1.

Avareza (+1)

Esse trecho do livro custou R \$0,50, sabe o que seria mais barato? Dizer apenas que você é mão de vaca. Você é apegado a dinheiro e seus equipamentos. Perder eles gera um aumento em testes de destreza seu tem a dificuldade aumentada em 1.

Azarado (+1)

Se algo tem chance de dar errado para você, há uma gigantesca possibilidade de dar errado. Em algumas ocasiões menores (não envolvendo conflitos ou batalhas) você pode ser agraciado com azar piorando o resultado de sua ação.

Código de Conduta (+2)

Você segue um código de regras bastante específico e rígido. Fugir deste código implica em sérios problemas para você.

Cavalheirismo: Você se recusa a atacar fêmeas de qualquer espécie.

Código do caçador: Você não ataca crianças, seres indefesos ou capturados.

Devoção: Você possui uma devoção fortíssima a alguém ou a alguma entidade.

Duelista: Você enfrenta um inimigo de cada vez e nunca ataca pelas costas.

Código Específico: Você segue o código específico de uma instituição (visite a subseção de Vínculos ou crie um código com seu mestre).

Fugir de um código de conduta aumenta a dificuldade de testes em 2 e reduz seus atributos em 1.

Covarde (+1)

Você é um grande covarde, na primeira oportunidade você fugirá de qualquer briga. Você deve realizar testes de inteligência 7 sempre que algo assustador acontece.

Curiosidade (+1)

Você se interessa por algum tema e é muito difícil ignorar novidades ou qualquer assunto relacionado a ele. Para resistir a curiosidade é preciso passar em um teste de vigor 5.

Corpo Monstruoso (+1)

Você possui um corpo que foge às regras do mundo físico humano padrão. Isso afeta a forma como você é visto em público. Você tem -2 em qualquer teste que envolva lábia ou habilidades sociais.

Deficiência Física (+2)

Você possui alguma deficiência física.

Dependência (+1)

Você possui alguma dependência, não satisfazê-la a cada 24h deixa você fisicamente e psicologicamente incapacitado (-3 em todos os atributos e com a necessidade de realizar um teste de vigor 8).

Descontrole (+3)

Sua mente é instável. É preciso, em determinadas situações, você precisa se esforçar para manter o controle. Ao se deparar com situações traumatizantes, muito assustadoras e inexplicáveis você deve realizar um teste de inteligência 10 para não perder o controle sobre si.

Destino Selado (+3)

Seu destino já foi traçado. Não há nada que você possa fazer para escapar dele. O destino pode ser algo como perseguir pessoas de uma rua pela eternidade, ou assombrar um local.

Distraído (+1)

Hã? O que? Ah, sim. Você está distraído. Manter a concentração será um problema. Você só consegue se concentrar após um teste de inteligência 7.

Esnobe (+1)

Você acredita firmemente que é superior aos demais, na verdade você é apenas um belíssimo de um esnobe. Isso resulta em testes de lábia com dificuldade aumentada em +1

Fraqueza (+1)

Existe algum material ou elemento que lhe deixa fraco (diminuindo seu vigor em 2). Se você sofrer um ataque com um objeto de sua fraqueza não pode fazer um teste de defesa.

Forma Bestial (+1)

Sob uma certa condição você se transforma em um ser bestial. Você pode ou não ter controle sobre seus atos nesse momento, mas, você deve fazer um teste de vigor 8 a um certo número de rodadas (seu nível + 5) para não desmaiar.

Furioso (+1)

Quando em combate ou conflito, os resultados falhos de suas ações aumentam sua força e vigor em +1, mas, reduzem todos os outros atributos em -1. Realize um teste de vigor 10 para resetar seus status.

Gula (+1)

Você precisa comer, comer muito e o tempo - quase - todo. Não comer reduz seus pontos de vida e defesa em -1 a cada hora que se passa.

Inculto (+1)

Você não recebeu educação formal alguma. Isso pode ser um problema em situações que exijam conhecimentos específicos de você. Testes de inteligência e perícias intelectuais têm dificuldade aumentada em +1.

Insano (+2)

Você é louco, mas não no bom sentido. Você é completamente louco. Para cada ação não cotidiana você deve rolar 1 dado, se o valor for acima de 3, você realiza o contrário do que gostaria.

Inveja (+1)

A grama do vizinho sempre será mais verde para você.

Ira+1)

Você perde a calma com facilidade.

Luxúria+1)

Você tem a necessidade de flertar o tempo todo.

Maldição (+1)

Você foi acometido por um destino terrível e agora uma certa condição (lua cheia, não se alimentar de algo específico e fora da lei) faz com que você perca o controle sobre seus atos.

Mundano (+3)

Você nunca teve contato com sobrenatural e reluta a acreditar nele. Qualquer envolvimento com ocultismo lhe choca e paralisa por 16 horas caso você falhe em um teste de vigor 10.

Objeto Restritor (+2)

Há algo que você precisa segurar ou ter por perto para poder realizar tarefas e atividades. Realizar atos sem seu objeto só é possível após um sucesso num teste de inteligência 10.

Pobreza (+x)

Sua conta bancária estaria zerada (se você tivesse uma conta bancária).

+1 = Você só consegue acumular até 1000 reais.

+2 = Você só consegue juntar até 500 reais.

+3 = Você não pode possuir dinheiro.

Possuído (+2)

Você não lembra como chegou aqui? Não sabe o que fez? Cuidado, pode ter mais alguém além de você habitando o seu corpo. Em algum momento aleatório você deve fazer um teste de vigor 10 para não ser possuído e perder o controle de suas ações.

Preguiça (+1)

O autor não se deu ao trabalho de explicar... Estava com preguiça de digitar....

Segredo (+1)

Tem algo sobre você que ninguém pode saber, um ou mais esqueletos no armário? Quem sabe?

Se alguém descobrir seu segredo você deve retirar esse traço de sua ficha assim como o ponto de destino que ele lhe garantiu (caso você tenha comprado uma virtude, essa virtude também deve ser retirada da lista), se de alguma forma o ponto não puder ser retirado, você recebe permanente um aumento +2 em testes de atributo.

Trauma (+1)

Você passou por uma experiência extremamente pesada. Em alguns momentos, quando exposto a algo que remeta a esse trauma você ficará completamente paralisado (sair da paralisia requer um teste de vigor 10).

Vulnerabilidade (+X)

Tem algo bastante simples que pode colocar você no chão com facilidade. Cuidado para que seus inimigos não descubram o seu calcanhar de Aquiles. Os pontos que você quiser receber são relativos ao impacto e quão exposta sua vulnerabilidade é (alinhe com o narrador).

Status

A seção de status mostra estatisticamente:

Saúde: Valor de quanto o seu personagem aguenta de castigos e dores físicas. Também representa a sanidade e força de vontade de seu personagem. O valor da saúde do personagem vai decair a partir de investidas de inimigos ou de falhas críticas em testes de perícias e habilidades físicas. Para mais informações, visite a seção de confrontos no capítulo de regras. Para calcular a saúde de ser personagem multiplique seu vigor por 10.

Pontos de magia: É a capacidade espiritual, mágica e/ou medonha de um personagem. O quão versado na arte do susto, medo e magia ele é (não necessariamente o quanto suas magias são poderosas). Os pontos de magia servem para você utilizar habilidades, perícias ou traços medonhos. Para calcular seus pontos de magia, multiplique sua magia por 10.

Dano Físico: Valor básico utilizado em confrontos, pode sofrer alterações para mais ou para menos dependendo da situação, equipamento ou do status do inimigo. Para saber seu valor básico de dano físico some força e destreza.

Dano Mágico: Similar ao Dano Físico, o Dano Mágico é o valor básico para magias e feitiços de combate. Para saber seu valor básico de dano mágico some inteligência e magia.

Defesa: Valor utilizado para definir o quanto seu personagem resiste antes de perder seus pontos de saúde. Para saber sua defesa some destreza e vigor.

Tenebrosidade e Luminescência: São a essência do seu personagem no mundo, o seu potencial de mover o pêndulo planar. O valor inicial da essência de seu personagem é definido pela raça, mas, pode diminuir ou aumentar durante o jogo dependendo das ações do jogador.

Magias

No Mundo Medonho, o oculto, o medonho, o mágico é tido como uma energia sobrenatural, mas, presente aos olhos dos interessados e versados em suas artes. Muitos são os caminhos para ser familiar a essa energia sobrenatural, palavras mágicas, objetos, danças, alimentos, rituais ou o puro e simples treinamento, independente do caminho, para humanos a magia é algo chocante de se presenciar, inclusive, pessoas comuns as vezes desmaiam e passam mal. Para os medonhos, a magia apesar de comum, é muito restrita. É raro ver um ser que domine diversas magias e que as compreenda além de uma função natural, quase como uma extensão de seu corpo (para o boitatá o fogo que ele solta pela narina não é um feitiço, é simplesmente algo que ele faz e ele não consegue dominar outras magias).

No Sentido do jogo, magias podem acontecer de duas formas:

1) Fora de combate: O jogador ou personagens da história, podem realizar magias com preparo, cuidado e tempo disponível. Dessa forma inclusive, magias e feitiços não custam pontos de magia.

2) Em confrontos: Independente do tipo de confronto, conjurar uma magia é considerada uma ação de ataque/defesa, sendo assim, ela consome toda uma rodada.

A seguir você encontra uma lista de magias e encantos para usar em seu personagem, lembre-se de seguir as regras básicas de criação e limite de magias, além de ser coeso com seu personagem (um submerso não dominaria magias de fogo em um cenário padrão). As magias se dividem em 4 tipos: Neutras, medonhas, ofensivas e defensivas.

A lista vai seguir o formato:

Nome da magia

(Tipo - Custo em Pontos de magia)

Descrição

Acordar (Neutra 1 PM)

Dá ao conjurador o poder de acordar seres que foram colocados para dormir por meios não naturais.

Animar Objeto (Neutra X PM)

Sob concentração e toque do conjurador, um objeto pode ganhar vida. O custo para conjurar essa magia depende do tamanho do objeto, sendo sempre 1PM por metro (arredondando para cima). O obedece somente uma ordem (ataque, defesa, persiga, proteja)

Área de Batalha (Ofensiva 5+X PM)

Cria uma brecha entre os planos e transporta todos os seres para esse plano mágico, concedendo bônus para o medonho invocador de no mínimo +1 em seus status, ou +x do quanto ele quiser gastar de pontos de magia. Os seres afetados podem realizar um teste Magia ou perícias relacionadas para não serem afetados de dificuldade igual a magia do invocador +2

Atordoar (Medonha 2 PM)

O alvo escolhido pelo conjurador deve realizar um teste de vigor com dificuldade igual a magia do invocador +2; Caso falhe, ele rola um dado para definir quantas rodadas ficará atordoado em combate, ou, se fora de confrontos, quantos dias ficará.

Barreira (Defensiva X PM)

O conjurador consegue criar uma barreira mística e espiritual; A barreira tem defesa igual aos pontos gastos na invocação da mesma.

Blackout (Medonha X PM)

Uma zona negra surge em área (custo 6pm) ou em um personagem específico (custo 3pm) cegando o alvo. Os seres afetados podem realizar um teste Magia ou perícias relacionadas para não serem afe-

tados de dificuldade igual a magia do invocador +2, se falharem devem rolar um dado para definir o número de rodadas afetados.

Bola elemental (Ofensiva X PM)

O conjurador consegue criar uma esfera de energia e do elemento que domina e joga contra seu inimigo.

O custo de PM é somado ao dano mágico como ataque.

Bomba elemental (Defensiva 3 PM)

O conjurador consegue criar uma bomba de energia e do elemento que domina e planta em algum lugar. A bomba pode ser detonada quando o conjurador ordenar. O dano causado pela bomba é igual ao dano mágico do invocador + 3.

Chuva (Neutra 2 PM)

Cria uma pequena nuvem de chuva que dura 1D6 de rodadas.

Confundir (Medonha 2 PM)

O alvo escolhido passa por um teste de magia com dificuldade igual a magia do conjurador + 2, caso falhe, deve rolar um dado, se o valor for de 1 a 3, sua última e próxima ação tem o efeito reverso, se o valor do dado for de 4 a 6 ele não consegue realizar ação alguma.

Controlar elemento (Neutra 3 PM)

O conjurador é capaz de manipular um elemento a sua escolha (caso queira manipular mais de um, ele deve anotar a magia novamente). Essa manipulação não pode ser ofensiva, mas, pode atuar no cenário (controlar água para chegar a uma rede elétrica, ou, folhas para chegar a uma chama de fogueira, por exemplo).

Controle espiritual (Medonha 4 PM)

O Conjurador consegue controlar o espírito do alvo caso ele falhe em um teste de magia com dificuldade igual a magia do conjurador. Enquanto dominado, o corpo do alvo fica imóvel (desmaiado) a alma fica sob controle total do conjurador até que ela sofra alguma espécie de dano ou ao final de 16 de rodadas.

Convocar Animais (Defensiva X PM)

O Conjurador chama animais próximos para lhe ajudar. O custo de pontos é definido pelo efeito desejado:

1 pm = 10 metros de distância, animais pequenos (cachorros de pequeno e médio porte, peixes, aves, insetos, etc)

2 pm = 10 metros de distância animais de médio porte (cavalos, tubarões e animais pequenos)

3 pm = 20 metros, animais pequenos.

4 pm = 20 metros, animais de médio porte.

5 pm = 20 metros, animais grandes (elefantes etc)

Os animais que vão chegar tem seus atributos iguais a 1d6. Somente animais endêmicos são convocados. Os animais só obedecem um pedido do conjurador.

Copiar aparência (Neutra X PM)

O conjurador é capaz de copiar a aparência de uma pessoa ou objeto.

O custo da magia é definido pelo efeito desejado:

2 pm = objetos inanimados

3 pm = seres vivos

4 pm = seres não vivos

Caso tenha que realizar algum teste o conjurador volta a sua aparência natural.

Cura (Neutra X PM)

Magia capaz de restaurar a saúde de um personagem. Em confronto, tem um custo de 2pm por ponto de saúde, fora de confronto, cada hora de magia cura 3 pontos de saúde com custo zero.

Dardo mágico (Ofensiva 3pm)

Um dardo similar a uma lança se forma na mão do conjurador que pode lançar contra o inimigo um ataque com dano mágico + 3, caso o alvo seja acertado o conjurador pode se teletransportar para o local do dardo. O dardo sempre retorna para a mão do conjurador.

Desfazer magia (Neutra 8 PM)

Feitiço para quebrar o encanto de objetos mágicos e amaldiçoados. Demora 2d6 de rodadas.

Desgastar (Neutra 3PM)

Em um objeto, o conjurador consegue mudar a velocidade com que o tempo passa, fazendo o alvo ficar mais velho e frágil.

Desintegrar (Neutra 8 PM)

O conjurador consegue desintegrar por completo o objeto que escolher.

Objetos mágicos precisam ter sua maldição ou encanto desfeito primeiro.

Destrançar (Neutra 1 PM)

Abre portas não mágicas.

Portas seladas com um feitiço simples precisam ter sua maldição ou encanto desfeito primeiro.

Disparo (Ofensiva X PM)

Concentra energia nas mãos do conjurador que consegue lançar a distância contra um alvo.

O disparo de Dano mágico + os pms gastos pelo conjurador.

Enfraquecer (Medonha 4 PM)

O alvo escolhido deve realizar um teste de magia com dificuldade igual a magia do conjurador + 2, caso falhe, deve rolar um dado para definir quantas rodadas vai permanecer com um modificador de -2 em sua defesa.

Escudo pessoal (Defensiva 2 PM)

O conjurador invoca ao redor de si um campo pessoal mágico que adiciona +2 em sua defesa. Deve ser invocado novamente se quebrado.

Espelhar de dano (Defensiva 10 PM)

Caso passe também em um teste de destreza, o invocador consegue desviar de um ataque e direcioná-lo para onde/quem quiser.

Explodir (Ofensiva 10 PM)

O conjurador consegue explodir um alvo ou inimigo. A explosão tem dano elemental de fogo e tem dano físico = 20.

Ilusão (Medonha X PM)

O conjurador consegue criar uma imagem na mente de um alvo ou área. O custo da magia é definido pela intenção do conjurador:

Alvo único: Objeto inanimado 4pm, objeto animado ou ser vivo 6pm

Grupo ou área: objeto inanimado 6pm, objeto animado ou ser vivo 8pm

Invisibilidade (Neutra 3 PM)

O conjurador fica invisível a olhos comuns. A magia dura 16 de rodadas. Fora de confrontos, custa 3 PM por hora. O jogador não se torna intangível podendo ser afetado fisicamente ou magicamente.

Lâmina elemental (Ofensiva 2PM)

O conjurador consegue criar uma lâmina do elemento que domina em volta de suas mãos. O custo de PM é somado ao dano mágico como ataque.

Levitação (Neutra 2 PM)

O conjurador da magia consegue levitar até 2m do chão.

Mudar Tamanho (Neutra 4 PM)

O conjurador consegue alterar o tamanho de objetos inanimados ou de si próprio para +100% ou -99%.

Possessão (Medonha 8 PM)

O Conjurador consegue controlar corpo e alma do alvo caso ele falhe em um teste de magia com dificuldade igual a magia do conjurador. Enquanto dominado, o corpo do alvo fica imóvel (desmaiado) a alma fica sob controle total do conjurador até que ela sofra alguma espécie de dano ou ao final de 26 de rodadas.

Proteção elemental (Defensiva X PM)

O conjurador consegue criar uma barreira feita de um elemento; A barreira tem defesa igual aos pontos gastos na invocação da mesma.

Sono (Medonha 2 PM)

O alvo escolhido passa por um teste de magia com dificuldade igual a magia do

conjurador + 2, caso falhe, deve rolar 1d6 para turnos que vai ficar dormindo. Fora de confronto, o efeito da magia é aumentado pelo tempo que o conjurador prepara o feitiço (para cada hora 1d6 de efeito)

Trancar (Neutra 1 PM)

O conjurador pode trancar portas e outros objetos com fechaduras.

Visão planar (Neutra X PM)

O conjurador consegue enxergar através dos planos, inclusive, em longas distâncias. A distância da visão estendida é igual ao gasto de PM x 100 metros

Voar (Neutra 4+x PM)

O conjurador da magia consegue voar até 10m do chão e pode gastar +2pm por alvo extra

Zona da morte (Medonha X PM)

Por um breve momento os mortos de uma área se tornam aliados do invocador, o custo dessa magia é definido pela quantidade de mortos (cada morto = 2 PM)

Equipamentos

Regras de uso

Equipamentos são parte importante para a história e é um dever conjunto de jogador e mestre a atenção para a existência deles. Os equipamentos podem ter modificadores positivos e negativos, mas, esses modificadores só são aplicados enquanto o personagem estiver com o equipamento. Os modificadores não atuam no valor total máximo de pontos de saúde e pontos de magia.

Só viu que era uma mancha amarelenta; que fedia; que começava a se agarrar como um grude nojento ao seu corpo. Mas um grude com dentes duros e pontudos de lobo.

G.F

- Armas e armaduras acrescentam os seus valores descritos, respectivamente em dano físico e defesa.

- A lista de equipamentos no final desta subseção é apenas para referência e caso queiram, jogadores e mestres podem adicionar ou modificar itens e os valores dela.

- Alguns equipamentos possuem funções e características especiais (e opcionais), fique de olho!

- Normalmente um personagem consegue carregar sua (Força+Vigor)x5 kgs, entretanto, o espaço ocupado pelos itens deve ser levado em consideração (um personagem não tem como carregar 5 adagas se não tiver uma mochila).

- Personagens podem improvisar itens e armas, para isso, ele precisa ter a perícia de construção e realizar um teste de destreza.

- Com o uso, itens podem quebrar e apresentar defeitos, para consertar os objetos o personagem deve possuir a perícia de Reparo e assim como construção, realizar um teste de perícia + destreza com dificuldade definida pelo mestre.

Lembre-se: Caso os equipamentos (ou a falta deles) estejam dificultando o andamento e diversão do jogo, o mestre tem a palavra final para alterar a existência deles ou não para os personagens.

Equipamentos			
Armas corpo-a-corpo			
Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Adaga	R\$ 200	DF+2	Arma branca pequena; mais refinada que as facas do cotidiano
Bastão de basebal	R\$ 150	DF+1 / DES -1	Grande taco de madeira maciça usado em esportes. Pode quebrar ossos
Canivete	R\$ 100	DF +1	Navalha com lâmina retrátil ou dobrável
Cassetete	R\$ 200	DF +1 / DES+1	Bastão constituído de metal utilizado por policiais e praticantes de artes marciais
Katana	R\$ 1500	DF+3 / DES -1	Espada japonesa famosa por estar filmes, jogos e séries de televisão
Machado	R\$ 1500	DF+3 / VIG -1	Prima do martelo, capaz de abrir portas e caminhos também
Martelo	R\$ 50	DF +1	Ferramenta simples para pregar pregos. Às vezes, versátil para outras coisas também
Motosserra	R\$ 2000	DF+5 / DES -2	A arma perfeita para podar árvores. E uma infestação zumbi
Soqueira	R\$ 300	DF+2	O famoso soco-inglês. Arma branca para aumentar a força de seus punhos

Armas de longa distância

Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Ak-47	R\$ 3500	DF+3 / DES -1	Fuzil de assalto russo que utiliza Balas médias
Arco	R\$1000	DF(+1)/ F-1	Arma clássica que vem se modernizando para caça, utiliza flechas
Besta	R\$ 1200	DF +2 / DES -1	Arco de gatilho, utiliza virote ao invés de flechas
Escopeta Cano duplo	R\$ 2500	DF+3 / VIG -1	Rifle com dois canos para caça. Utiliza balas pequenas. Uma rolagem crítica triplica o valor total do dano
Carabina	R\$ 2200	DF+3 / DES -1	Arma menor que um fuzil, focada em tiro esportivo. Usa balas Grande. A rolagem crítica incapacita o alvo por 2 turnos
colt .45	R\$ 1900	DF+1	Clássica arma de serviço de policiais americanos. Usa balas médias
Escopeta serrada	R\$ 2400	DF+3 / VIG -1	Adaptação da escopeta de cano duplo.. A rolagem crítica incapacita o alvo por 3 turnos
Glock.40	R\$ 1800	DF+1	Arma padrão da polícia Brasileira
M16	R\$ 2000	DF+3 / DES -1	Fuzil militar americano. Usa balas grandes. A rolagem crítica libera um novo ataque
Ruger	R\$ 1900	DF+1	Leve, compacta, rápida e de gatilho curto. Perfeita para uso pessoal
Uzi 9mm	R\$ 1900	DF +2 / DES -1	Balas médias. A rolagem crítica libera um novo ataque
Remington 870	R\$2600	DF+4 / VIG -1	Espingarda padrão das forças armadas. Usa balas pequenas. A rolagem crítica incapacita o alvo por 1 turno

Armas especiais

Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Granada de Concussão	R\$ 900	-	Atordoa e incapacita inimigos por 2 rodadas. Pode ser evitada com teste de destreza
Granada de fragmentação	R\$ 900	-	Causa 2D6 de danos em inimigos. Pode ser devolvida com teste de destreza
Lança Chamas	R\$ 5000	+X	Ao acertar o inimigo coloca-o em chamas gerando 2d6 de dano por 1d6 de turnos
Mina terrestre	R\$ 1000	-	Usada como armadilha, causa 3d6 de danos quando pisoteada

Armaduras

Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Capacete civil/motociclismo	R\$ 120	DEF +1	Capacete padrão para motociclistas
Capacete militar	R\$ 2500	DEF +3/DES -1	Capacete utilizado pelas forças armadas. Protege contra 1 rolagem crítica por dia
Colete de Kevlar	R\$ 2500	DEF +3/DES -1	Colete a prova de balas. Algumas poucas
Jaqueta	R\$ 800	LÁBIA +1	Estilo. Também importa

Alimentação

Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Fast Food	R\$ 0,00	R\$ 100	Restaura 1D6 de saúde
Ração de viagem	R\$ 0,00	R\$ 200	Restaura 2D6 de saúde
Refeição completa	R\$ 0,00	R\$ 300	Restaura 3D6 de saúde

Munição

Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Balas pequenas	R\$ 300	-	40x Munição para armas de calibre .22 a .32
Balas médias	R\$ 400	-	30x Munição para armas de calibre 9mm
Balas grandes	R\$ 500	-	24x Munição para armas de calibre acima de .45
Virote	R\$ 200	-	10x Munição para besta
Flecha	R\$ 200	-	10x Munição para arco

Acessórios			
Nome	Custo	Modificadores	Descrição
Algemas	R\$300	-	Capaz de segurar um alvo com até F3 por 1D6 de turnos
Cantil	R\$ 150	-	Reservatório de água
Corda	R\$ 50	-	Para escaladas ou descidas
Grampo telefônico	R\$80	-	Equipamento de espionagem
Kit de Ferramentas	R\$ 289	-	Serra, chaves variadas, fita isolante, martelo, alicate
Lanterna	R\$ 200	-	Serve para iluminar lugares escuros
Mochila	R\$ 399	-	Bolsa para guardar mais equipamentos que as mãos conseguem carregar
óculos de visão noturna	R\$ 1000	-	Permite ver no escuro
pé de cabra	R\$ 60	-	Ajuda a abrir portas trancadas
Saco de dormir	R\$ 130	-	Permite um descanso mais saudável em lugares abertos
Smartphone	R\$ 2000	-	Aparelho celular portátil com funções online e câmera
Desktop	R\$ 2500	-	Computador de mesa
Laptop	R\$ 3000	-	Computador portátil
Celular	R\$ 1000	-	Aparelho para ligação de voz
Smartphone avançado via satélite	R\$ 2500	-	Maior conectividade e comunicação em longas distâncias

Interpretação

RPG, como a sigla sugere, é um jogo de interpretação de papéis, após construir seu personagem tente reservar uns minutinhos para explorar as ações dele, pensar em como você vai falar e se portar em situações. Vale de tudo, imaginar como é a voz dele, como foi sua infância, preencher os trejeitos, se ele bate o pé quando fica nervoso, se pisca o olho. Tudo para você SER aquele personagem e não atuar como ele.

No jogo, evite coisas como “ele falou” para se referir ao seu personagem, simplesmente fale.

Exemplo:

Narrador: Vocês entram na rua com o carro devagar, mais a frente o seu informante está esperando, ele diz “Olá chefia, descobri o que você queria lá dá igreja...”.

Tente: “E então? o que você descobriu” e não “Vou perguntar o que ele descobriu”

Interpretar seu personagem de acordo com sua ficha e a caracterização que você deu a ele, se seu personagem é um briguento, brusco e mal educado, não vai fazer sentido ele dizer “bom dia, obrigado” ao entrar em algum lugar.

Tenha cuidado com os traços que você adicionou no seu personagem, principalmente os vícios, eles alteram bastante o seu jeito de interpretar e caso o mestre perceba que você não está respeitando o seu personagem isso vai influenciar na sua progressão e pode até causar problemas para seu personagem (se você joga como um personagem corajoso, mas, nas tomadas

de decisão sempre foge, o mestre pode tirar uma virtude e adicionar um vício de trauma, medo ou covardia por exemplo.

Por último, mas não menos importante, se divirta! RPG é um jogo cooperativo de contação de história! As regras estão aqui para ajudar a história a acontecer, mas, sempre que a mesa de jogo concordar, regras, resultados e qualquer aspecto pode ser mudado para a história ficar melhor e mais divertida para todos.

As próximas seções deste livro fastplay são dedicadas ao Narrador da história, se você não pretende assumir esse papel, sua leitura acaba aqui, mas, é fortemente recomendado que você tenha o livro sempre por perto para tirar dúvidas, consultar regras e efeitos específicos. Bom jogo!

Capítulo 3

Personagem

O narrador e seu papel

É comum, quando se fala de RPG, ouvir termos como “Mestre”, “narrador” ou “GM” (game master).

Essa entidade às vezes é comparada a um roteirista, um diretor de filme, um escritor ou até mesmo um console de video-game (nessa comparação o RPG é o jogo). A verdade é que o narrador é a pessoa responsável pelo virar de página de uma história que tem algumas partes escritas, mas que só se desenrola com as ações dos jogadores.

Isso significa que o narrador não é inimigo do jogador, afinal, se ele somente colocar barreiras e os jogadores morrerem, a história acaba. O Narrador também não tem um personagem fixo.

O papel do narrador é arquitetar a história que vai acontecer na mesa de RPG. Planejar acontecimentos e divergências plausíveis a partir da escolha dos jogadores e atuar como árbitro sobre questões de regras e jogo, garantindo sempre a diversão de todos da mesa.

A palavra do narrador é lei, inclusive, sobre as próprias regras descritas neste livro.

O papel do narrador é o que mais se destaca em qualquer partida e por isso também é o que mais exige. O narrador precisa conhecer bem as regras do jogo, precisa saber para onde guiar a história e por fim, precisa manter a diversão do jogo criando desafios e inserindo inimigos cativantes para rivalizar com os jogadores.

Conhecer as regras garante a fluidez e paz no jogo, diminuindo as discussões e momentos de consulta no manual de regras. Normalmente também é o mestre que ensina o jogo para o resto do grupo.

Guiar a história significa não somente criar a trama principal, ou a sinopse da história, mas bolar os personagens que vão conviver no mundo com os jogadores, definir quais confrontos e combates vão existir, requisitar e definir os desafios para os jogadores assim como o resultado nos dados que os jogadores precisam conseguir.

Dominar essas duas primeiras partes já seria bem difícil, mas, da atuação nesses dois pontos é que vem a terceira parte, garantir a diversão na mesa!

Sendo o Narrador conhecedor das regras, ele pode quebrá-las a qualquer momento que julgar necessário para a história. O narrador também pode modificar o ritmo da história definindo a dificuldade dos testes, isso significa facilitar algo para um jogador conseguir finalizar uma cena épica de combate, ou encontrar uma pista numa investigação que já está demorando demais.

Ao contrário dos jogadores, o mestre não precisa tomar essas decisões e declarar elas para a mesa, inclusive, ele não precisa sequer rolar os dados aos olhos dos jogadores, podendo jogar em segredo atrás de um livro aberto ou um “escudo” (acessório comum que se parece com uma folha para rolagens ocultas) ou nem rolando e simplesmente definindo o resultado (“o agente inimigo disparou contra vocês, ele passou no teste de destreza para atirar de cima da moto”).

Falando diretamente com você, que vai ser o narrador de sua mesa, lembre-se sempre de ser justo, ser surpreendente e sempre foque na diversão! Lembre-se que RPG é sobre construir uma história em conjunto e você é o maior responsável pela qualidade final dela!

Criando Histórias

Essa é a função primordial do mestre. Toda boa história começa normalmente com uma premissa simples que, ao passo que é investigada, se revela algo maior, isso significa que alguma parte da história deve envolver os jogadores e não algo que eles simplesmente esbarram nas suas rotinas.

Para envolver os jogadores então você deve pensar em bons motivadores para eles; Para facilitar o jogo em mesas com iniciantes não é incomum o mestre determinar os papéis disponíveis (“A história precisa de um detetive, um lobisomem, um vampiro e um humano mago”), mas, isso não é uma regra e o mestre definitivamente tem que estar pronto para modificar a história e incluir um chamariz para outros jogadores (Proteger um familiar, conseguir um artefato específico, ressuscitar alguém etc).

Planeje, planeje e planeje

Os jogadores estão seguindo sua história? Ótimo, mas, e se ao invés deles investigarem mais um andar da torre malakoff eles julgarem que é muito perigoso continuar ali e decidem fugir, para onde a história vai? Você precisa estar pronto para esses momentos!



Era preto como o carvão. Os olhos acesos despediam chispas azuis. Brasas vivas caíam-lhe da boca encarnada e ameaçadora. Pela garganta se lhe viam as entranhas onde o fogo ardia.”

G.F

Para tentar te ajudar, narrador, aqui vai uma lista em ordem para você criar um roteiro interessante para seu jogo!

1 - Conceito:

Defina uma ideia que vai guiar o clima do jogo e que serve como um gancho simples, mas interessante com poder de criar a história na cabeça de quem escuta:

Ex: Um lobisomem perde o controle e começa a parecer um serial killer no mundo humano.

2 - Trama:

Aprofundamento no conceito, definição sobre nuances (o que, quem, quando)

3 - Logline

Conceito de roteiro que resume toda a sua trama em uma frase, como no modelo:

_____ quer _____ mas _____ o impede.

EX: Um clã quer parar um membro enlouquecido mas um grupo oculto o impede.

4 - Tema:

A redução da história em UMA palavra.

O tema e o objetivo final da sua história estão dentro da sua logline e consequentemente sua trama.

O tema pode ser "traumas", ou "Relacionamentos" ou até mesmo "Revolta".

5 - Movendo a história:

Aqui, divergindo dos grandes professores de roteiro, você não cria a protagonista que moveria a sua história, mas, é seu papel garantir que sua trama tenha mecanismos e eventos que a motivem (ou a force) a seguir na história.

Lembre-se, os acontecimentos da história são mais impactantes quando mudam os personagens (e os jogadores).

6 - Barreiras:

Os jogadores não devem simplesmente distribuir pontapés contra vilões e capangas; As forças que oprimem e confrontam os jogadores devem ser maiores do que monstros. Dificuldades para ir do ponto A ao ponto B (chuva torrencial, engarrafamento, uma corrida contra o tempo), adversidades de

comunicação (O telefone descarregou ou está sem sinal) não interessa, mas, para fim de imersão e diversificação, acontecimentos contrários a vontade dos jogadores devem acontecer em harmonia com o universo criado.

7 - Estrutura:

Assim que você reúne os 6 pontos anteriores você precisa estruturar os acontecimentos em uma linha do tempo. A estrutura mais famosa e simples de de história é dividida em 3 atos

a) Apresentação

O começo da história. Como o mundo dos jogadores começa, como e por quais motivos eles se envolvem na trama?

b) Ação/reação

Os jogadores estão sendo guiados pelos seus eventos e barreiras a tomar alguma atitude, o que essa atitude trás de efeito? Qual carta na manga você tem para surpreender os jogadores?

c) Conclusão

Como o mundo fica depois dos acontecimentos e atos dos jogadores?

Caso você queira saber mais sobre como criar boas histórias existem muitas fontes online que podem lhe ajudar, além de livros clássicos como o Story. Esses 7 pontos inclusive foram inspirados no vídeo do Raoni Marqs. Valeu, Raoni!

NPCS

Uma outra parte importante que é papel do mestre é popular o mundo e história que ele criou; Esses personagens não jogadores são chamados de NPC (do inglês "non-playable character"). A profundidade desses personagens vai depender do papel que eles têm na história; Os mais importantes precisam ter uma ficha como a dos jogadores preenchida, pois esses vão interagir com os jogadores (competir ou lutar por exemplo), outros apenas precisam ser pensados e descritos para aumentar a imersão dos jogadores.

Mapas

Apesar de não ser obrigatório, o uso de Mapas pode ajudar muito os jogadores a se localizar e entender suas posições no mundo. Mundo Medonho RPG não tem uma regra específica sobre movimentação e traslado, mas, nada impede o mestre de criar uma regra especial para mesa.

Aventuras e Campanhas

No universo do RPG o "final" de uma história nunca é muito claro. O termo "Aventura" por exemplo é dado para sessões de jogo que contam uma história com começo, meio e fim; Entretanto, na vida dos personagens outras aventuras podem surgir no futuro, quando várias dessas aventuras se conectam em várias sessões e partidas de jogo, surge um campanha de jogo.

Regras básicas

No decorrer desse livro você se deparou com diversas regras e sistemas diferentes que interagem entre si. Para auxiliar no entendimento e aplicação delas aqui vai um resumo simplificado.

Cotidiano

O dia-a-dia de uma aventura no universo de Mundo Medonho RPG é muito similar ao nosso, as pessoas humanas normalmente trabalham para poder ter suas contas pagas no fim do mês e viver bem; Mas, para os medonhos o mundo é um pouco mais complicado. A vida de um medonho vai depender de sua raça e origem, mas, no geral, eles têm uma vida muito mais longa que a de um humano

comum (inclusive, alguns podem viver para sempre) e para se manter vivos eles precisam se manter ativos quanto aos seus objetivos, seja esse objetivo algo genérico (assustar pessoas ou manter uma casa vazia) ou algo específico (se alimentar de fígados saudáveis). Um bom narrador sabe usar o cotidiano como uma alavanca para a história (deixando um humano apreensivo com a volta para casa, ou ansioso para sair do trabalho) e não simplesmente pula os eventos para "a parte que interessa".

Exploração

Um segmento grande e importante para histórias é a investigação. Nesses momentos o narrador deve utilizar todo seu poder e vocabulário para descrever um cenário a ponto do jogador imaginar toda a cena, mas, não detalhar demais a ponto do jogador já saber o seu objetivo ali. O ideal é que num momento de exploração narração e mecânica andem juntos (como precisar de força para abrir uma velha porta, ou, ser silencioso para ouvir um grupo de jovens numa ponte).

Testes

A ação mais comum de RPGs é a rolagem de dados para testes. Os testes são uma forma de confirmar se o personagem conseguiu realizar a ação que desejava. O narrador é quem decide a dificuldade de um teste dizendo qual o número alvo deve ser alcançado com a rolagem de um dado + atributo do personagem. Se um personagem com força 2 precisar fazer um teste de força de dificuldade 7 ele deve tirar no mínimo 5 na rolagem de dados ($F2 + 5 = 7$). Não existe uma regra específica para definir a dificuldade de um teste já que o contexto da ação pode mudar tudo (abrir uma porta num dia ensolarado é fácil, mas, abrir num dia de chuva enquanto é alvo de atiradores é mais difícil), no entanto, para facilitar o jogo a seguinte tabela pode ser usada.

Dificuldade	Transcrição	Orientação
0-3	Cotidiano	Qualquer pessoa consegue fazer
4-5	Simples	Uma pessoa não desastrada consegue fazer
6	Padrão	Uma pessoa com alguma noção mínima dessa ação consegue realizá-la
7	Complicado	Normalmente uma pessoa um pouco concentrada consegue fazer isso
8	Desafiador	Uma pessoa que não esteja 100% focada jamais conseguiria fazer isso
9	Difícil	Somente pessoas habilidosas e focadas conseguem fazer isso
10	Formidável	Uma pessoa que faz isso entra para os livros de história
11	Heroico	Uma pessoa que faz isso ganha filmes e se torna uma lenda
12	Milagroso	Uma pessoa que faz isso deve ser estudada para confirmar se não é um Deus
13>	Impossível	Se uma pessoa fizer isso, ninguém vai acreditar

Os números 11, 12 e 13 são muito difíceis de serem alcançados, já que o limite para qualquer atributo é 6. O resultado de falha de um teste pode não ser desastroso, mas, o significado em si é determinado pelo mestre

Confronto

Algumas vezes é preciso chegar às vias de fato para se resolver algo. Os confrontos em MMRPG acontecem por turnos, isso significa que o jogador anuncia sua ação, rola os dados necessários, anota seus valores e só então é a vez de seu alvo rolar seus dados e confrontar os valores obtidos. Os momentos de combate e pancadaria de Mundo medonho seguem a seguinte ordem:

1 - Iniciativa

Todos os envolvidos no confronto devem rolar 1d6 e somar com destreza, a ordem de maior para menor é também a ordem de jogadas.

2 - Ataque

Um ataque pode ser uma invocação de magia, um soco, um disparo ou um arremesso de objeto. Cabe bom senso ao narrador e jogador definir o que é possível ou não para formato e descrição desse

ataque (inclusive, a decisão do jogador pode precisar de um teste antes para ser realizada).

O ataque de um personagem é seu dano (mágico ou físico) + modificadores + 1D6.

3 - Defesa ou Esquiva

Ao ser atacado, o jogador pode decidir entre defender o dano que está recebendo, ou, tentar se esquivar do ataque.

Para defender, basta somar a defesa do jogador + modificadores + 1d6.

Para se esquivar, no entanto, o jogador precisa ter a perícia de esquiva e então realizar um teste com ela e seu atributo de destreza (com dificuldade definida pelo narrador), caso falhe, o jogador reduz o dano total de seus pontos de saúde.

4 - Acerto crítico e falha crítica

Caso na rolagem de dados de ataque ou defesa o jogador obtenha 6 de resultado ele tem o chamado "acerto crítico" isso garante ao jogador um dado extra de dano, no entanto, se o jogador tirar 1 no dado, ele obteve uma "falha crítica" e ele deve rolar um novo dado para reduzir o valor de seu ataque.

Vida e Morte

Quando os pontos de saúde de um personagem chegam a zero ele não morre automaticamente, mas, entra em no estado de quase morte. O mestre então, pode decidir secretamente se o personagem morreu ou não, para os jogadores, é preciso examinar o corpo. Caso o mestre decida, ele pode rolar um dado que vai definir o status do personagem sendo:

1: O personagem desmaiou rapidamente e vai voltar em 3 rodadas com 1 ponto de saúde.

2 ou 3: O personagem está ferido e inconsciente, com algumas horas de descanso, no entanto deve ficar razoavelmente bem com metade de seus pontos de saúde.

4 ou 5: O personagem está gravemente ferido, será preciso levá-lo a um hospital ou ritual de cura por alguns dias para que ele fique bem novamente.

6: O personagem morreu*

Se um personagem com status de quase morto sofre um dano maior que seu vigor ele automaticamente morre.

*Caso o personagem não seja de uma raça morta, ele pode ser ressuscitado através de rituais e magia.

Recuperando pontos de saúde e magia.

Pontos de vida e magia normalmente são recuperados com uma boa noite de sono, isso significa que dormir é algo importante em Mundo Medonho e não deve ser tratado como algo banal. Dormir mal, com medo ou assustado significa não recuperar seus pontos de vida e magia, além de abrir a possibilidade do mestre adicionar redutores em seus atributos e testes. Se alimentar e praticar exercícios e hobbies também pode recuperar os pontos.

Evolução de Personagem

A parte de experiência no topo da ficha do personagem é um valor ligado a sua evolução dentro do mundo medonho. No geral, é uma decisão do mestre escolher quantos pontos o jogador ganha durante uma partida, levando em consideração:

Performance de Batalhas;
Êxito em investigações;
Atuação e interpretação do personagem;
Conclusão de aventuras e histórias.

Quando um personagem acumula 10 pontos de experiência ele sobe de nível e ganha os bônus descritos pela sua raça.

Essência

Apesar de muito subjetivo, o pêndulo planar pode influenciar diretamente o jogo através da essência dos personagens. Dividida entre Luminescência e Tenebrosidade esses valores representam o quanto há de representantes de cada lado do pêndulo, assim como suas atitudes e intenções. Em termos narrativos, a quantidade de Essência em um lugar pode definir parâmetros como dificuldade e força dos inimigos. É um valor muito importante para o mestre e para o bem estar dos personagens.

Sempre que a diferença de um valor para o outro for de 50%+1, os jogadores da essência em menor quantidade sofrem redutores em suas habilidades, ataques e testes.

Bestiário

Assim como a maioria das informações neste livro, o bestiário que você vai ler é uma sugestão de informações básicas (atributos, magias, etc) para inimigos e rivais para serem usados nas suas aventuras. Sinta-se livre e encorajado para criar inimigos únicos, interessantes e ainda mais marcantes!

O formato do bestiário é:

Nome

Força (min/max)

Destreza (min/max)

Vigor (min/max)

Inteligência (min/max)

Lábia (min/max)

Magia (min/max)

Equipamentos

Lembre-se, você pode usar o arquétipo para ajustar os valores de mínimo e máximo dos atributos. (Se você quiser um humano briguento, use mais força e vigor, por exemplo).

Humano Padrão

F 0~3 I 0~3
D 0~2 L 0~4
V 0~2 M 0

Equipamentos e traços:
Armas corpo-a-corpo

Humano Mágico Padrão

F 0~1 I 0~4
D 0~3 L 0~2
V 0~2 M 0~4

Equipamentos e traços:
Cajado, varinha ou algum instrumento de conjuração

Elemental padrão

F 0~1 I 0~4
D 0~2 L 0~1
V 0~3 M 0~5

Fantasma padrão

F 0 I 0~4
D 0~4 L 0~3
V 0~1 M 0~5

Equipamentos e traços:
Imortalidade

Animorfo Padrão

F 0~5 I 0~2
D 0~2 L 0~2
V 0~5 M 0~4

Equipamentos e traços:
Fúria, força oculta, inculto

Submerso Padrão

F 0~3 I 0~3
D 0~3 L 0~2
V 0~2 M 0~2

Equipamentos e traços:
traços que envolvem natação e controle da água

Animal atroz:

F 0~3 I 0~1
D 0~3 L 0
V 0~3 M 0~1

Servo infernal

F 0~2 I 0~1
D 0~2 L 0~1
V 0~3 M 0~3

Equipamentos e traços:
Fraqueza

Comandante infernal

F 0~3 I 0~3
D 0~3 L 0~3
V 0~4 M 0~4

Equipamentos e traços:
Fraqueza

Dragão infernal

F 0~3 I 0~3
D 0~3 L 0~3
V 0~4 M 0~4

Equipamentos e traços:
Fraqueza, vôo, fúria

Gárgula

F 0~3 I 0~3
D 0~3 L 0~3
V 0~4 M 0~4

Equipamentos e traços:
Vôo, forma alternativa

Goblinoide

F 0~3 I 0~3
D 0~3 L 0~3
V 0~4 M 0~4

Equipamentos e traços:
Inculto

Golem

F 0~4 I 0~4
D 0~4 L 0~4
V 0~4 M 0~4

Equipamentos e traços:
imortal, fraqueza

Harpia

F 0~3 I 0~4
D 0~2 L 0~2
V 0~2 M 0~4

Equipamentos e traços:
Vôo, hipnose

Sereia

F 0~1 I 0~4
D 0~3 L 0~3
V 0~3 M 0~4

Equipamentos e traços:
Hipnose

Múmia

F 0~1 I 0~2
D 0~3 L 0~1
V 0~1 M 0~5

Equipamentos e traços:
imortal, fraqueza

Medusa

F 0~1 I 0~4
D 0~2 L 0~4
V 0~2 M 0~4

Equipamentos e traços:
Hipnose, magia de petrificação

Troll

F 0~5 I 0~1
D 0~2 L 0~1
V 0~5 M 0~2

Zumbi

F 0~2 I 0~2
D 0~2 L 0~2
V 0~2 M 0~2

Equipamentos e traços:
imortal, fraqueza



Os mistérios que se prendem à história do Recife são muitos: sem eles o passado recifense tomaria o frio aspecto de uma história natural. E pobre da cidade ou do homem cuja história seja só história natural.

G.F

MUNDO MEDONHO

Obrigado

Você acaba de ler o manual de jogo rápido de Mundo Medonho RPG.

Ele foi construído com o objetivo de apresentar o conceito do jogo de RPG e as regras básicas para você e seu grupo se aventurarem e criarem histórias incríveis. Mas, muito ainda está por vir! E não somente a versão completa e estendida desse livro.

Fique sempre de olho nas redes sociais, elas vão ser a maior fonte de novidades (campanhas prontas, audiodramas, mapas, cenários)

O universo do Mundo Medonho ainda vai crescer, se expandir, ganhar mais camadas, cores e... sustos! E você pode fazer parte disso. Depois de ler esse manual, jogue com seus amigos e mande dicas, sugestões e críticas no nosso site, e-mail e redes sociais, vamos construir um jogo melhor para todos nós.

A raiz do Mundo Medonho é sobre comunidade, é sobre pertencimento, preservar as raízes e principalmente, ser divertido. Esperamos que vocês se divirtam muito.

Obrigado pela leitura e contamos com você para evoluirmos juntos o projeto.

Felipe "Beltam" Malafaia e Vladimir Barros.

Bom jogo!



Este projeto gráfico foi desenvolvido com as fontes Biometric Joe e Aquifer.



RPG MUNDO MEDONHO

Criado com a proposta de valorizar e preservar as raízes e lendas regionais, Mundo Medonho RPG é um jogo de interpretação e contação de histórias em conjunto. No Mundo Medonho, as assombrações, monstros e lendas não são só reais, como coexistem e competem pela sobrevivência. Mundo Medonho é um jogo que não dá liberdade para criar personagens como você quer, mas, também de criar histórias como você quer. Um conto de terror assustador, uma aventura fantástica ou um suspense policial. E você? Está pronta para se assustar e se aventurar nesse mundo?