

A detailed illustration of a man with brown hair and a beard lying in a hospital bed. He has a look of intense fear or shock, with wide eyes and an open mouth. A green, tentacle-like creature is wrapped around his neck and chest. The scene is lit from a window in the background, casting shadows on the wall.

AETNERICA

#12 - DEZEMBRO/2024

O HOTEL DOS ENSANGUENTADOS

J.V. Teixeira

O ÚLTIMO REGISTRO DE SIR KEVIN SOMMERS

Eduardo Filhote

O MÉDICO E O MONSTRO

Ricardo Kruchinski



AETHERICA

Revista digital de contos e rpg

APOIE

E VOTE NO TEMA DE CADA EDIÇÃO



AETHERICA

Mais uma edição da Aetherica publicada. Que honra foi trabalhar, mais uma vez, com autores tão incríveis! Quem participa do grupo secreto da Aetherica – uma das vantagens oferecidas aos nossos assinantes (torne-se um e venha fazer parte também) – sabe que, desde que começamos a adotar temas para a revista, eu venho propondo o tema de Zumbis.

Sou um fanático por zumbis! Inclusive, comecei a publicar conteúdo na internet para falar das mesas que narrava em um universo de zumbis que eu mesmo construí. Por isso, visitar esse assunto foi uma experiência muito nostálgica.

Quando entrevistei J.V. Teixeira e ele me contou sobre os contos que já havia escrito, não tive dúvidas: precisava convidá-lo para esta edição. E a proposta que ele trouxe foi simplesmente fantástica! Os demais autores também entregaram narrativas incríveis, explorando este tema de maneiras únicas e variadas.

Fiquei tão animado com esta edição que decidi me permitir criar o RPG de 1 Página. Desta vez, consegui realmente manter tudo em apenas uma página! Trabalhar com a temática de Zumbis é sempre muito divertido para mim, e espero que vocês gostem desta edição tanto quanto eu gostei de produzi-la e revisá-la.

Douglas Quadros
EDITOR

O HOTEL DOS ESTRANGULADOS

J.V. Teixeira

PG. 004

CÉREBROS! E RISADAS!

Julio Viana

PG. 017

O MÉDICO E O MONSTRO

Ricardo Kurchinski

PG. 020

ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG

Raquel Naiane

PG. 028

O ÚLTIMO REGISTRO DE SIR KEVIN SOMMERS

Eduardo Filhote

PG. 031

A NOITE DOS MORTOS

Douglas Quadros

PG. 038

MAKING OF DA CAPA

Estúdio Tanuki

PG. 040

DOUGLAS QUADROS
Editor



ESTÚDIO TANUKI
Capa e Ilustrações



RAUL GALLI
Diagramação



COLABORADORES DESTA EDIÇÃO:
J.V. Teixeira, Julio Viana, Ricardo Kurchinski, Edu Filhote, Douglas Quadros, Raquel Naiane, Raul Galli Alves, Marcos de Oliveira

IMAGENS ADICIONAIS:
iStock Photo, Unsplash.com,
Freepik.com, Rawpixel e
Wikimedia Commons



O HOTEL DOS ESTRANGULADOS

J.V. TEIXEIRA

Querem saber como eu descobri o culpado pelos assassinatos?

É bom que a gente mata o tempo antes de tudo começar.

Bem, vamos do início, assim que cheguei no hotel fazenda notei aquele pássaro na árvore em frente à casa principal. Não que seja raro encontrar esse tipo de coisa, mas acontece que as pessoas que trabalham no meu ramo se apegam a todo o tipo de detalhe.



Até então, só uma mulher havia morrido enforcada, mais precisamente no quarto que outrora foi o recanto do barão Pitangueiras, conhecido como um dos maiores cultivadores de cana de açúcar no passado.

Em minha busca por informações, me deparei com a lenda dos Escravos Estranguladores, um grupo que se rebelou contra o barão e sua esposa, dando fim a vida dos dois de forma cruel. Como toda lenda tem um fundo de verdade, resolvi investigar.

Infelizmente, não fui rápido o bastante e uma segunda fatalidade aconteceu.

Isso foi ruim, mas pelo menos inocentou o homem preso injustamente pelo primeiro assassinato, além disso garantiu que o hotel ficasse vazio para que eu pudesse investigar com calma.

Não me entenda mal, não estou dizendo que mais uma morte é bom. Mas, no meu ramo, elas são tão comuns que procuro sempre algo positivo quando elas ocorrem.

Continuando, com o lugar praticamente vazio, pude fazer o ritual próximo ao tronco sem dar muitas explicações. Os donos do hotel me viram naquela noite, mas pensaram que eu estava falando sozinho.

Chegaram até a me chamar de louco...

Olha lá... o pássaro levantou voo, não vai dar para terminar a história agora.

Depois eu conto o resto.



O homem negro com a bolsa a tiracolo estava encostado na parede da casa em frente ao pé de manga onde o pássaro saiu.

Quando o primeiro assassinato ocorreu no hotel, os peritos concluíram que não haviam evidências de que outra pessoa estivera naquele quarto trancado. Mesmo assim, afirmavam que a vítima foi enforcada até a morte, o

que deixou a polícia em um impasse.

Um dos oficiais no local teve contato com o sobrenatural anteriormente e, acreditando que o responsável poderia ser uma criatura, entrou em contato com alguém que as caçava.

Foi assim que Pedro chegou naquele lugar.

O pássaro amarelo voou da árvore e atravessou a janela fechada como se nada o impedisse e o caçador se aproximou para conferir o interior do quarto a tempo de ver a transformação.

A ave, pousada no chão do quarto, rodava em torno de si mesma, trocando o peso de uma pata para outra, em uma espécie de dança macabra. Seu bico curvou-se para o interior da boca e se separou, formando dentes grossos e grotescos.

O tamanho do pássaro aumentava gradativamente, as asas cresceram mais rápido e arrastaram no chão enquanto se tornavam braços flácidos. As penas caíam em direção ao piso, e sumiam antes mesmo de tocá-lo.

O que antes eram finas patas, tornaram-se em pernas roliças.

Do tronco depenado, surgia uma blusa branca e puída, além de um chapéu branco e velho na cabeça que agora ostentava o rosto decrépito e em fúria de um senhor de idade avançada. Calças e botas igualmente desgastadas finalizavam a vestimenta.

A criatura esticou os braços e caminhou lentamente em direção a cama, onde um casal interracial estava deitado.

O quarto era espaçoso, a distância da janela até a cama era grande, o local mantinha o mesmo estilo rústico de quando foi construído na época do Brasil Império.

A criatura continuava a passos lentos até que um hexágono sobreposto por um círculo brilhou esverdeado no chão aos seus pés. O ser tentou continuar, mas se percebeu preso em um tipo de barreira invisível.

Desesperado, passou a se bater contra a parede que não podia ver, gerando um rebombar forte e incessante que fez o casal na cama acordar, que gritou de medo ao encarar aquela criatura bizarra.

Pedro deixou a janela de lado e iniciou a caminhada em direção a entrada da casa, não demorando para percorrer os cômodos e chegar ao quarto. Ao abrir a porta e se aproximar do casal, percebeu que eles choravam. Tentavam fugir, mas estavam aprisionados num feitiço similar ao que prendia a criatura.

— O mundo do oculto é feito de regras. Muitas vezes elas não fazem sentido para nós, mas que de qualquer forma precisam ser cumpridas. — dizia o caçador repousando sua mão na parede invisível ao redor da cama. — Como vocês são os donos dessa fazenda agora, se quiserem que isso acabe de vez, precisam estar presentes até o final.

Pedro falava de forma ríspida com o casal, já que não tinha simpatia alguma por eles.

Quando recebeu a ligação para investigar aquele caso em peculiar, saiu do Rio de Janeiro em direção ao local do crime o mais rápido que pode. Chegando, descobriu que a polícia havia sugerido isolar o lugar, mas os donos insistiram que o primeiro assassinato fora um caso isolado.

Até mentiram para a polícia, dizendo que o viúvo vivia brigando com a ex-esposa, afirmação essa que fez o homem ser preso injustamente.

Para reabrir o hotel, o casal reforçou a segurança numa tentativa de tranquilizar os hóspedes.

Pedro insistiu que isso não era o bastante contra o sobrenatural, mas foi ignorado e como o caçador suspeitava, mais uma morte aconteceu.

Agora, ao menos o lugar ficou vazio após o acontecimento.

Durante a noite e sem hóspedes, logo quando Pedro chegou ao hotel, se dirigiu com um pandeiro na mão ao tronco onde as sessões de chibatadas eram realizadas no passado. Após desenhar runas no chão e espalhar velas, fez a invocação. Tocou e cantou um jongo para presentear os espíritos com boa música e conversou com eles, descobrindo verdades sobre o antigo dono daquele lugar.

A verdade era que o velho Pitangueira, por acreditar que sua mulher o havia traído, matou a esposa enforcada,

prometendo que jamais confiaria em outra mulher para compartilhar de sua cama novamente.

Em seguida, temendo ser preso, culpou um escravizado pelo crime e ordenou que ele tivesse o mesmo fim. Ficou paranoico com o medo da retaliação que sua injustiça poderia gerar e passou a proibir os escravos de frequentar a casa grande, substituindo as cozinheiras e serventes por pessoas da cidade vizinha.

Seus temores estavam certos e na primeira oportunidade os escravos deram ao barão o mesmo fim que ele destinou a esposa. E desde então a lenda distorcida dos Escravos Estranguladores foi propagada nos arredores através das décadas.

Quando Pedro revelou essa informação para o casal dono do hotel, eles continuaram céticos e debocharam, dizendo que o caçador havia encontrado os culpados, mas que, infelizmente, estavam mortos e não havia como prendê-los.

Na ocasião, Pedro logo os corrigiu:

— É normal o pensamento de que a alma dos ex-escravos permanecem no local onde tanto sofreram. Há várias histórias sobre o som das correntes ainda serem ouvidas. Entretanto, o que poucos sabem é que os espíritos que ainda insistem em ficar no nosso plano são pessoas com arrependimentos. Agora pare e reflita, quem aqui estaria com a consciência pesada, o oprimido ou o opressor?

Na cama, os donos do hotel permaneciam horrorizados, enquanto Pedro se aproximava da criatura. Eles não eram capazes nem de compreender aquele ser. Mesmo que alguém falasse, eles jamais acreditariam, pois os filmes americanos fazem com que as pessoas acreditem que Zumbis são seres decrepitos que almejam morder os vivos e não que em cada canto do mundo exista um tipo de Zumbi, com suas características singulares.

Pedro descobriu isso quando rodou o Brasil em busca de conhecimento para se aprimorar em seu ofício.

Em terras tupiniquins, os Zumbis assumem forma de pássaro durante o dia e a noite despertam sua verdadeira natureza, caso tenham os gatilhos certos. Zumbis brasileiros são pessoas que no passado eram avarentas, cheias de medos e costumes. Aquelas que, mesmo após a morte, permanecem vigiando certos lugares, garantindo que tudo continue do modo como ele desejava.

Na conversa com os Fantasmas dos ex-escravos, Pedro deduziu os gatilhos que fizeram Pitangueiras voltar para casa com sede de vingança.

Primeiro uma mulher dormiu no quarto onde ele jurou que jamais outra mulher deitaria e depois uma pessoa negra pernoitou dentro de um espaço que ele havia proibido.

Analisando o padrão das mortes, pode planejar um meio de ficar diante daquela criatura e foi por isso que fez o casal interracial, dono do hotel, dormir naquela cama esta noite.

Para o feitiço de aprisionamento funcionar, bastou talhar um encantamento prévio no chão diante da cama e esperar a criatura passar sobre ele.

Pedro fez o mesmo encantamento na cama, para garantir que o casal assistiria até o final.

Surpreendendo os dois na cama, o caçador abriu a bolsa a tiracolo e pegou um pandeiro.

— Se souberem cantar o Jongo do Irmão Café — ele disse, virando-se para o casal — por favor, me acompanhem.

Com uma batida ritmada e constante no instrumento, ele começou a entoar a canção enquanto o casal ficava boquiaberto, sem entender. Estavam prestes a perguntar o que aquilo significava, quando ouviram os urros macabros da criatura, seguido do som de correntes.

Primeiro a alma de um ex-escravo atravessou a parede voando, com o torso nú, calças esfarrapadas e correntes penduradas. Terminou o voo ao agarrar o pescoço do Zumbi, que gritou, emitindo som pela primeira vez, enquanto sua mão explodia em sangue roxo, fétido e putrefato que, atravessando a barreira ao redor da criatura, sujou o quarto. Em seguida, outro Fantasma fez o mesmo trajeto, dando início a uma invasão fantasmagórica.

O casal gritava de pavor, pois a cada novo Fantasma que agarrava o Zumbi, uma nova parte de seu corpo explodia.

Eles desmaiaram antes do desfecho, quando o último ex-escravizado agarrou o que restava do Zumbi, dando um fim definitivo à ameaça.

O que o casal nem sequer imaginavam era que Pedro não precisava deles naquela noite para se livrar do Zumbi. Após descobrir a verdadeira identidade dele, um simples rito de convocação seria o bastante para fazê-lo surgir e com um pouco de água benta e a reza correta o faria partir para outro plano.

Mas o caçador estava decidido a causar um trauma naquele casal, para que eles pensassem duas vezes antes de colocar outra pessoa em risco desnecessário novamente. Se tivessem obedecido e dado tempo ao caçador para pesquisar, a segunda vítima ainda estaria viva.

A justificativa que deram para o hotel continuar aberto só o irritou ainda mais, alegaram que não poderiam esperar, já que o investimento na compra e reforma fora muito alto.

Por isso preferiu a solução mais espalhafatosa para o caso, queria deixar marcado na cabeça daqueles dois que o sobrenatural é real e que não merece ser menosprezado.

Voltando para o lado de fora da casa, o caçador reencontrou os Fantasmas dos ex-escravizados gargalhando próximos à janela.

— Muito obrigado pela ajuda com a encenação — Pedro agradeceu.

Assim como ele, aquele grupo também ficou indignado com a atitude do casal e concordaram em auxiliar Pedro quando ele explicou o plano que tinha em mente. Colocando parte do feitiço de purificação em cada um, garantiu que somente quando o último deles encostasse no Zumbi, ele deixaria de existir definitivamente.

O pandeiro e os sons macabros produzidos pelos Fantasmas não eram necessários, só tinham como função incrementar a farsa. O jongo escolhido também não tinha um motivo especial, ele só cantou por ser um de seus preferidos.

— Agora, se puderem esperar eu tomar banho e tirar esse sangue de Zumbi do corpo
— Pedro falou aos Fantasmas — eu termino de contar como descobri o culpado pelos assassinatos, depois mando todos vocês de volta para o outro mundo.

O CAÇADOR

DIEMIS KIST

Apresento aqui um novo conceito de personagem para Deadlands - O Oeste Estranho: o Caçador. É um personagem voltado para combater e resolver os mistérios do oculto, usando de seu conhecimento e de rituais para ajudar ou cobrar favores daqueles que necessitam.

Você encontra abaixo uma nova vantagem, uma nova complicação, o conceito de Caçador e dois novos poderes.

Entre no mundo do oculto e dos espíritos com cuidado e se tiver coragem para isso.

NOVA VANTAGEM

ANTECEDENTE ARCANO (Caçador)

REQUISITOS: Novato, Ocultismo d6+, Conjurar d6+

Um Caçador vê aquilo que muitos não querem ver, inclusive aquilo que muitos temem e evitam pensar sobre. Um Caçador é treinado para identificar e purificar espíritos ou seres sobrenaturais malignos que vagam pelo mundo. São poderes obscuros que envolvem rituais de invocação e purificação, alguns deles até sendo aumentados com o uso de sangue.

NOVA DESVANTAGEM

SENSITIVO (Menor, Maior)

Uma alma pode ficar vagando pelo local que morreu mesmo após séculos. Para alguns, somente é possível interagir com esses seres através de uma invocação. Contudo, para um sensitivo, elas estão sempre lá. Como uma complicação menor, o sensitivo pode ter pequenas interações com os espíritos, entender algumas palavras desconexas, enxergá-los como borrões sem conseguir distinguir detalhes e evitá-los na maioria das vezes. Já, como uma complicação maior, o sensitivo vê espíritos o tempo todo, com clareza e em detalhes, compreendendo-os com perfeição e sendo

compreendido também. Os espíritos não podem realizar favores ou obedecer comandos, mas fazem exigências, pedidos e podem ser bem inoportunos, dessa forma, assim como o sensitivo vê e entende os espíritos, eles também sabem que podem ser vistos e compreendidos.

CAÇADOR

VANTAGEM: Antecedente Arcano (Caçador)

REQUISITOS: Novato, Astúcia d6+, Espírito d6+, Antecedente Arcano (Caçador), Sensitivo (Menor/Maior)

PERÍCIA ARCANA: Conjuração (Astúcia)

PODERES INICIAIS: 3

PONTOS DE PODER: 15

PODERES DISPONÍVEIS: Adivinhação, ajuda, andar nas paredes, atordoar, aumentar/reduzir Característica, banir, barreira, campo de dano, cegar, confusão, conjurar aliado, deflexão, detectar/ocultar arcano, devastação, disfarce, dissipar, empatia, enfeitiçar munição, enredar, entorpecimento, falar idiomas, fantoche, iluminar/obscurecer, ilusão, intangibilidade, invisibilidade, invocação*, leitura de objeto, manipulação elemental, medo, morosidade/velocidade, proteção, proteção arcana, purificação*, raio, rajada, som/silêncio, sono, telecinese, teleporte, visão distante.

MAGIA: Caçadores podem escolher Vantagens que tem como requisito Antecedente Arcano (Magia).

CHOQUE DE RETORNO: Uma Falha Crítica em uma rolagem de Conjurar faz com que o Caçador sofra um nível de Fadiga e todos os poderes atualmente ativos sejam encerrados.

SANGUE TEM PODER: Como uma ação livre, um caçador pode sofrer voluntariamente um nível de Fadiga para ganhar 5 Pontos de Poder, ou um Ferimento por 10. Isto é feito se cortando, entalhando ou se mutilando de outra forma.

NOVAS MAGIAS

Invocação

ESTÁGIO: Novato

PONTOS DE PODER: 3

DISTÂNCIA: Astúcia/2

DURAÇÃO: 5

MANIFESTAÇÃO: Punhado de cinzas, ramos de planta, colar de contas, símbolo arcano, itens sagrados

Este poder permite que um espírito seja invocado e tenha que obedecer o conjurador até o final da duração. Pode ser um espírito que vagueia aleatoriamente pelo local ou alguém em específico, consulte os modificadores para especificidades.

O espírito invocado obedece a um pedido com um sucesso e um pedido adicional para cada ampliação obtida no teste. Os pedidos podem ser desde executar tarefas ou responder perguntas específicas, mas não podem ser coisas que impliquem em machucar o próprio espírito, como entrar em uma magia de Purificação, ou a aqueles que ele era apegado em vida.

Os pedidos ou perguntas devem ser simples e de fácil compreensão, como por exemplo, “me conte como você morreu ou faça todas as luzes daquela casa se apagarem.”

Um espírito invocado por esta magia se torna livre e regressa ao reino dos mortos quando a duração do feitiço acaba.

MODIFICADORES

COMPARTILHAR PENSAMENTOS (+2): Quem invocou o espírito pode se comunicar e sentir através do espírito sem precisar falar verbalmente. Isso serve para dar ordens sem precisar falar, mas deve respeitar o limite de comandos por sucessos obtidos.

DURAÇÃO (+2): O conjurador pode aumentar o tempo de duração da invocação para 10, o dobro do tempo normal. Este modificador não pode ser escolhido mais do que uma vez.

ESPECIFICIDADE (VARIÁVEL): O conjurador pode querer invocar um espírito específico para o ajudar. Conjurar um espírito específico fora do local onde aquele espírito morreu é uma tarefa muito exaustiva, custando 5 pontos de poder para lugares distantes ou 10 pontos de poder para lugares muito distantes. A decisão de quantos pontos custa é do narrador.

Invocar um espírito específico perto do local onde ele morreu tem o custo adicional de 2 pontos de poder.

Purificação

ESTÁGIO: Novato

PONTOS DE PODER: 5

DISTÂNCIA: Astúcia/2

DURAÇÃO: 12 - Espírito

MANIFESTAÇÃO: Punhado de cinzas, ramos de planta, colar de contas, símbolo arcano, itens sagrados.

A magia consiste em realizar um ritual para purificar um espírito maligno ou criatura sobrenatural que seja alvo ou que entre em um local previamente preparado para que a magia seja realizada.

Um conjurador pode deixar as marcas preparadas para o ritual em um local e atrair o espírito para aquele ponto ou conjurar diretamente sobre o alvo. A magia Purificação afeta somente 1 alvo por vez, podendo afetar mais alvos com incremento de acordo com a área de Modificadores.

O tempo de finalização de um ritual é descrito pela duração, 12 - Espírito. Esta é a contagem de turnos que o ritual demorará para ser finalizado. Para cada ampliação, o tempo de finalização é reduzido em 1.

Um espírito purificado retorna ao plano dos espíritos, ficando livre dos sentimentos ruins e apegos mundanos que o atormentaram após a morte.

MODIFICADORES

ÁREA (+2/+3): Por +2 pontos o poder afeta todas as criaturas em um Modelo Médio de Explosão. Por +3 pontos a área de efeito é aumentada para um Modelo Grande de Explosão.

BARREIRA (+2): Uma invocação feita com uma barreira torna a área dentro da magia intransponível para espíritos que não sejam aliados do conjurador, através da magia Invocação. A área da barreira sofre alterações conforme o modificador Área, descrito acima.

PREPARADO (+1): A magia é previamente conjurada em um local com símbolos mágicos, um punhado de solo específico, círculo de sal grosso etc. O conjurador deve conjurar a magia em um determinado local, a escolha do conjurador e atrair a(s) criatura(s) para aquele local. O ritual inicia quando pelo menos uma criatura entrar no local preparado, podendo o invocador aguardar para todos os alvos estarem dentro da área da magia e o invocador estiver dentro do alcance para execução do ritual. O ritual é invisível para espíritos inimigos, mas visível para espíritos conjurados pela magia Invocar, isso se deve ao vínculo entre conjurador e espírito invocado.



TANUKI

ESCOLA DE ARTE & QUADRINHOS

ENTRE NO SITE E CONHEÇA TODOS OS CURSOS

ESTUDIOTANUKI.COM.BR

ILUSTRAÇÕES

livros & QUADRINHOS

Roteiro, Arte digital e Design de GAMES

GARANTA SUA VAGA



A close-up, high-contrast photograph of a zombie's face. The zombie has pale, decaying skin and a wide, bloody grin showing its teeth. A sharp knife is embedded in its right eye. The background is dark and blurry.

**CÉREBROS!
E RISADAS!**
JULIO VIANA

Zumbis... Talvez um dos monstros mais populares e amados da cultura pop. É fato que sua popularidade também criou para si um problema de como manter o medo de uma criatura tão comum no nosso dia a dia, como reinventar uma criatura tão icônica de um jeito que ela ainda mantenha o seu charme em uma mesa de RPG? A resposta minha é simples: Nós não fazemos. Ao contrário, nós permitimos que esse monstro seja levado às suas consequências mais absurdas, puxando de inspiração as inúmeras vezes em que zumbis foram usadas para comédia, para que você esteja pronto para usar esses monstros das formas mais hilárias possíveis nas suas sessões de RPG!

FAMILIARIDADE MÓRBIDA

Um jeito de fazer isso é simples: permita que seus jogadores aproveitem seu conhecimento de zumbis em um cenário que o apocalipse já tenha acontecido a um bom espaço de tempo, permita que os zumbis virem parte do cotidiano, mais como uma inconveniência e menos com um terror de sobrevivência como normalmente eles são retratados. Uma dica interessante para isso é se inspirar em outros gêneros do cinema além do terror. Uma comédia romântica pode não ser tão interessante em um RPG, mas uma comédia romântica misturada com apocalipse zumbi, sem dúvidas, se torna algo muito mais divertido de se jogar e até de experienciar. Alguns exemplos para inspiração entram em *Zumbilândia*, *Todo Mundo Quase Morto* e *Evil Dead* (Os filmes originais).

JÁ TE FALARAM, A DEFINIÇÃO DE INSANIDADE?

Talvez a mais comum abordagem, ou pelo menos a mais divertida, é usar os zumbis e elevar o absurdo do cenário até sua enésima potência. Se sua história contém zumbis, faça-os ganhar habilidades como cuspir fogo, voar, pular igual sapos. Se você se interessa em trazer o drama da humanidade enfrentando a si mesma, crie os indivíduos mais insanos possíveis, pessoas que perderam completamente a cabeça: Quer um líder de uma seita? Faça-o um homem falido que perdeu a esposa e agora cita esse fato em toda conversa. Quer um piromaníaco? Faça ele também colecionar memorabilia de *My Little Pony*, e muitas outras combinações malucas que os tornem completamente anormais, mas engraçados ainda. Alguns exemplos dessa abordagem podem ser encontrados nas franquias de *Dead Rising*, *Sunset Overdrive* e *Lollipop Chainsaw*.

A MORTE DO DEMÔNIO VS A MORTE DO DEMÔNIO

Mas além de adicionar elementos que tornem esses zumbis diferentes, o que vai ser mais importante para construir o clima de comédia é que tanto o mestre quanto os jogadores estejam em sintonia quanto ao tom de comédia, afinal, de nada adianta jogadores com backstories hiper dramáticas, sérios iguais personagens de filmes de ação (Mesmo que isso possa ser hilário dependendo do contexto), em uma campanha que aborde unicórnios zumbis. Em outras palavras, é preciso, acima de tudo, um esforço colaborativo de todos os envolvidos para fazer que isso funcione como uma perfeita máquina bem cuidada que espirra arco-íris.

RIP

Zumbis são criaturas muito importantes para a minha formação. Minha primeira experiência com eles foi jogando o icônico *Resident Evil 4* (Sim, não são zumbis ali, mas o sentimento é o mesmo) e, desde então, eles são uma paixão minha, que eu sempre trazer para as minhas mesas mas senti que eles podiam ser mais do que apenas criaturas de terror nesse contexto. Eles podiam ser muito mais e, mesmo que só um pouco, espero que eu tenha conseguido escrever algo que também faça você, caro leitor, enxergar o potencial ilimitado dessa criatura.

FRAGMENTOS DE OPERAÇÃO

**UM SUPLEMENTO MULTISSISTEMA
EXCLUSIVO PARA APOIADORES
DO MOVIMENTO RPG**

CLIQUE AQUI

E torne-se um apoiador!

O MÉDICO E O MONSTRO

POR: RICARDO KRUCHINSKI

A Vila dos Guardiões transpirava a ressaca de mais uma batalha por seu destino. A alguns quilômetros dali a imponente nave invasora jazia numa floresta sem nome. Milhares de corpos de tripulantes e civis do povo mandiga teriam ali seu túmulo. O principal responsável pela carnificina vasculhava, em busca de novas tecnologias, os escombros.



– Impressionante! Talvez eu possa realizar uma engenharia reversa e descobrir como eles construíram tal magnífica nave. – Os dedos finos de Geoffrey recolhiam, com firmeza, um dispositivo o qual ele não fazia ideia para que servia.

O sujeito que acabara de matar milhares de pessoas, estava absorto com o nível tecnológico dos invasores. No lugar no qual vivia, onde seu mestre criou algo que poderia se chamar de vida, nunca viu algo similar. Por horas transitou entre escombros e pedaços orgânicos em busca de conhecimento.

Seus pensamentos só foram interrompidos por um gemido

abafado vindo do próximo ambiente. Mesmo sem ver a criatura dracônica, o médico sabia de quem se tratava:

– Drogon?

O sim gutural fez com que Geoffrey avançasse em direção a um dos dragões que batalhou ao seu lado. As asas frouxas do dragão estavam sob pesados pedaços de entulho. A cauda escorpiônica descosturou-se e dormia numa poça de sangue coagulado. Barras de metal comprimiam e perfuravam as patas e o tronco draconiano. Apenas a cabeça desfrutava de liberdade.

– Geo-Geoffrey? – a fala saiu com dificuldades de Drogon. – Conseguem me ajudar?



– Oh sim. Claro! Tenho alguns recursos tecnológicos aqui comigo. – disse mexendo na sua bolsa. – Você é um espécime muito interessante. Quando voltarmos à Vila eu realmente quero estudá-lo. Lógico, que com sua permissão! – A curiosidade de Geoffrey o fez ignorar a dor de Drogon, fazendo-o urrar profundamente.

– Seus olhos possuem o mesmo brilho do monstro que me criou! – Drogon falou em rubro.

– Desculpe-me. Não quis aborrecê-lo. – Geoffrey evitou olhar para a criatura. – Eu fui aprendiz de um médico que criou algo muito pior do que você. Alguém que largou todos os escrúpulos na busca por trazer vida à sua esposa enferma. Eu realmente não quero ser alguém como ele...

Um silêncio metálico seguiu-se enquanto o doutor usava seus apetrechos para remover os ferros e

escombros do corpo de Drogon. Foi Drogon que retomou a conversa:

– Não sei de onde você veio, porém usas uma forma muito diferente de magia...

– Não é magia. É ciência! – inconscientemente Geoffrey realizou uma pausa dramática. – Pois magia é só o nome que leigos dão para algo que ainda não podemos explicar à luz da ciência.

– É uma ciência muito estranha! – o gemido saiu junto com o último pedaço de metal.

O dragão forçou ficar de pé, porém a dor causada pelos metais que ficaram horas lhe penetrando o corpo costurado o enfraqueceram.

– Você não tem condição de sair daqui. Terei que operá-lo antes!

– Vai me operar aqui?! – mesmo fraco, Drogon conseguiu manifestar sua incredulidade. – Fazer isso aqui seria quase uma sentença de morte. Prefiro que vá buscar um clérigo.

– Um tolo escravo de uma hierarquia falsa criada para satisfazer criaturas poderosas que se dizem deuses?

– Você desdenha dos deuses, mas não foram eles que me transformaram num monstro. Foi alguém como você... – Drogon contestou pesadamente, seu corpo esticado pelo chão, mais frouxo do que de costume. – Prefiro confiar em tolos ao invés de inteligentes que se acham superiores aos deuses e destroem os outros. Eu era um belo e imponente dragão dourado – a respiração ofegava a cada palavra – agora sou um amálgama distorcido e decrepito de criaturas e bestas costuradas.

As palavras foram acompanhadas pelo desmaio de Drogon. Seu corpo empadecia pelo sangue viscoso que ainda escorria pelos ferimentos.

“Bem, ele não autorizou, mas se eu não fizer nada ele morrerá e isso é algo que, como médico, não posso deixar acontecer.” – Geoffrey pensava enquanto preparava seus equipamentos. – “Não é o que eu teria num laboratório, porém espero ser o suficiente para salvá-lo.”

Geoffrey analisou Drogon e, mesmo com a bizarra fisionomia do dragão, conseguiu verificar que nenhum órgão vital foi comprometido. Assim, limpou, cauterizou e costurou carne e couro. O fedor de carne queimada espalhou-se pelo ambiente enquanto o suor escorria-lhe pela face comprida.

Por sorte não precisava de anestesia e, dessa forma, conseguiu se concentrar nos ferimentos de Drogon. Após muitas horas, as quais não viu passar, Geoffrey quase terminou seu trabalho. Ainda havia a cauda a ser costurada.

Porém, não possuía mais materiais para isso. E a única coisa que poderia fazer é descansar enquanto esperava seu paciente acordar.

Nada grandioso, porém assim era seu trabalho. Enfrentar naves montado em dragões era algo realmente único e inusitado, talvez nunca mais acontecesse isso em sua vida.

Sem demora Geoffrey dormiu, porém não por muito tempo. Um batuque metálico ritmado aumentava de intensidade. Denunciando que vinha em sua direção. Tomando uma posição protetiva de seu paciente, Geoffrey demorou um tempo para perceber que o barulho se tratava de um autômato mandinga.

“Possivelmente sua programação foi danificada na queda. Impressionante ter resistido! Tentarei não destruí-lo por completo! Porém, o melhor é ficar quieto e ver o que ele fará.”

Geoffrey correu para trás de Drogon, esperando não ser percebido. Porém, assim que a máquina viu Drogon ativou seus sistemas de defesa.

Sem esperar para ver o que aconteceria, Geoffrey correu ao lado da máquina, golpeando-a na cabeça. A perna manca do autômato o fez perder o equilíbrio e cair, precisando de alguns segundos para se levantar e levantar seu bastão elétrico. O médico conseguiu se esquivar com facilidade dos ataques, aproveitando da debilidade do inimigo.

Tentou mais um ataque, entretanto o constructo mandinga não estava mais desprevenido e bloqueou com o bastão. Contragolpeando-o no peito.

O choque fez Geoffrey recuar dois passos. Os quais ele aproveitou para sacar um dispositivo de sua bolsa e arremessá-la na cara do robô, cobrindo-o com uma gosma azulada a qual entrou pelas fendas em sua lataria e o curto-circuitou.

O autômato estremeceu por vários segundos até se desligar por completo.

– Vo-você fez um bom trabalho. – sussurrou fracamente Drogon. – Só sinto falta da minha cauda. – A tentativa de riso frustrou-se pela dor.

– Obrigado! Porém isso é meu trabalho, meu dever. Agora descanse para sairmos daqui o quanto antes.

E, assim, médico, monstro e cauda descansam juntos sob os escombros da nave que derrubaram.

DEGENERACÃO

PARA VÁRIOS SISTEMAS - ACAUAN BISPO COSTA E RICARDO KRUCHINSKI

Drogon é um amálgama de criaturas. Retalhado, costurado e juntado com tantos pedaços que ele mal sabe do que seu corpo é formado. Enquanto estava sob os “cuidados” do Doutor, seus pedaços eram repostos com frequência. Entretanto, após sua fuga, ele não possui mais esse “privilegio”, por assim dizer.

Desta forma seu corpo degenera com o passar do tempo. O matando lentamente, não só pela decomposição física, mas também mental e emocional.

A cada mês que permanece com algum implante (geralmente conseguido através de experimentos ou

por meio de serviços como os Médicos Monstros de Tormenta, ou equivalentes) o personagem deve realizar um teste de Constituição e outro de Sabedoria (ou seus equivalentes em sistemas que não sigam o padrão D20) para cada implante que possua.

A dificuldade dos testes é a média para o sistema que você esteja utilizando. Porém, a cada mês subsequente com o implante, a dificuldade dos testes aumenta em +1. Assim, em algum momento haverá alguma falha e o personagem sofrerá os efeitos da Degeneração.

DEGENERACÃO

Quando falhar em algum dos testes para os implantes, o personagem ficará descontrolado e as energias utilizadas no implante começam a “vazar”. Causando efeitos elementais e psíquicos para todos que estiverem ao seu redor (geralmente de 9 a 27 metros).

Para emular tais efeitos escolha uma magia elemental, necrótica ou psíquica condizente com a quantidade de implantes e de falhas que tenham ocorrido.

Com o passar do tempo, as falhas serão mais frequentes e, portanto, os efeitos se agravam. O que aumenta a Degeneração do corpo e das emoções do personagem. Desta forma, a cada três falhas, o personagem perde um ponto em Sabedoria e outro em algum atributo físico a escolha do jogador.

Ao contrário do famoso refrão, com implantes a frase é: “Com grandes poderes vem grandes corrupções”.



"MESTRE, QUANTAS PÁGINAS EU PRECISO LER PARA COMPREENDER A HONRA?"

"LÊ ESSE PANFLETINHO QUE TÁ BOM JÁ, PEQUENO GAFANHOTO."

RPGS DE UMA PÁGINA DA AETHERICA, AGORA EM FORMATO FÍSICO!



SHINOBI LAND

Um mundo cheio de desafios, surgindo missões para seus mestres. Cada sessão de jogo, os jogadores usam suas habilidades para superar desafios. 1,4,3,3,3 entre as 5 habilidades, de um Ninjas. **Sombra** (habilidade de desaparecer e ser invisível), **Sombra** (habilidade de desaparecer e ser invisível), **Sombra** (habilidade de desaparecer e ser invisível), **Sombra** (habilidade de desaparecer e ser invisível), **Sombra** (habilidade de desaparecer e ser invisível).

ITEMS DE USO

Na criação de personagens, um ninja tem direito de escolher 2 entre os itens abaixo para levar consigo (pode escolher dois do mesmo):

- **Pílula de Energia:** recupera 1 saúde perdida.
- **Pílula de Reversão:** aumenta uma habilidade em 1 por uma rodada. Na próxima rodada, a habilidade está -1.

FERRAMENTAS

Algumas ferramentas podem dar benefícios para o ninja quando usadas:

- Pode causar um dano extra: uma **espada**, um **machete** ou um **arco**.
- Pode reduzir a dificuldade de um teste específico: um **mapa** para se esconder (habilidade Sombra).
- Pode absorver 1 de dano (que é perdido novamente quando recebe um dano): uma **cota de malha**.
- O ninja pode receber até 2 ferramentas no início de cada missão.

COMBATE

Para atacar um inimigo, o ninja rola seu **Wajutsu**. **Tajutsu** causa 1 de dano no inimigo e necessita 2 sucessos para causar 1 de dano no inimigo. Se dar 3 sucessos faz 2 de dano. Porém, alguns ninjas e inimigos possuem técnicas especiais que facilitam o teste.

TÉCNICAS

Um ninja escolhe 3 técnicas no início do jogo.

Formato de uma Técnica: O narrador deve inventar mais técnicas baseadas em animais e jogos de ninja.

Chave da Sombra: o ninja não pode ter Sombra incapacitada sem a chave da Sombra.

Magia da Lua: o ninja pode utilizar Hiraishin no lugar de Sombra para passar despercebido.

Arre das 9 espadas: o ninja pode utilizar Hiraishin no lugar de Sombra para passar despercebido.

Golpe espiritual dos quatro ventos: quando causar dano com Hiraishin, causa 1 de dano extra.

Arre do desaparecimento ninjas: quando receber dano por Aperturas, recebe 1 de dano a menos, mas não pode receber dano por Sombra incapacitada.

No final de cada missão que ele termine com sucesso, o ninja pode escolher entre ganhar uma técnica, receber um item, ou ganhar um item para a próxima missão.



ENQUANTO ISSO NOS BASTIDORES DO MRPG...

RAQUEL NAIANE



Sabe quando somos pequenos e acreditamos que nossos gostos são peculiares demais diante das outras crianças, ou que nossa imaginação é tão fértil que sempre cria cenários com dragões, batalhas e aventuras absurdas? Sabe quando acreditamos que ninguém nos entende?

Pois é! Essa sensação some quando fazemos parte do Movimento RPG!

Isso porque estamos sempre rodeados de pessoas que têm a mesma inspiração, fascínio, loucura e carinho que nós por coisas que nem todo mundo liga. São pessoas que nos rodeiam e sabem falar nossa lí-

ngua como se fossemos de uma única tribo ou comunidade, e é assim que o MRPG faz a gente se sentir.

No início ficamos com medo, afinal, nos sentir parte de algo que gostamos e termos a sensação de nos ter encaixado de maneira confortável em assuntos antigamente tidos como esquisitos, por vezes, ainda é um sentimento estranho.

Mas logo, quando começamos a falar sobre livros, séries, cenários, sistemas e dados, a conversa se transforma em algo suave e sutil, onde todos têm voz, sem medo do julgamento. E mesmo que haja uma discordância, o respeito prevalece acima de tudo e

no final, saímos com um aprendizado gigantesco sobre várias questões.

É claro que fazer parte da equipe do Movimento não é somente alegria e caminhos fáceis. E desde o começo percebemos isso pelo esforço que o Douglas Quadros sempre mostrou, estando a frente do projeto, delegando tarefas, conferindo e monitorando todo funcionamento do site e cuidando do âmbito social dos grupos, permitindo que o espaço seja livre de pessoas idiotas.

Não somente isso, toda responsabilidade que temos ao estar agregados ao projeto faz com que sempre tomemos cuidado com o que estamos fazendo, afinal, estamos falando de RPG para amantes e conhecedores de RPG.

Temos nossa experiência pessoal levada em consideração para conseguir falar sobre os assuntos e nos conectarmos com os leitores e ouvintes que sempre se fazem presentes, criando uma ligação única de memórias e sensações afetivas que nos transbordam.

RPG sempre será isso!

O encontro de pessoas, independente do meio, que se juntam com o propósito de contar uma boa história, rir e se divertir no processo. E mesmo com as responsabilidades que o site nos dá, fazendo com que criemos uma rotina com disciplina a horários e dias agendados, ou para comentar de temas específicos que estão em alta ou simplesmente são do nosso maior interesse, ainda encontramos tempo para jogar RPG e sermos pessoas que amam jogar com outras pessoas, criar personagens, interpretar e viver outros universos riquíssimos em detalhes e vivências.

E eu sinto que cada vez mais essa comunidade irá crescer e expandir,

chegando a lugares que não havíamos imaginado, já que cada vez mais pessoas estão interessadas em RPG e em conhecer pessoas que as fazem sentir confortáveis em serem elas mesmas.

O Movimento RPG ainda tem uma jornada pela frente, que não será fácil, mas com certeza já passou por situações o bastante para continuar de pé e saber que será assim pelas próximas décadas.

Um lugar de familiaridade e beleza nas coisas simples, com dedicação de várias pessoas que trabalham unidas por um bem maior: mostrar RPG ao mundo.

A Cabala dos Carniceiros

UMA CAMPANHA COMPLETA DE D&D 5E DO NÍVEL 1 AO 8

Há monstros se infiltrando no mundo, vindos de um lugar distante, além dessa existência. Monstros aprisionados há milênios e esquecidos por todos, ou quase todos, tentam mais uma vez invadir essa realidade e transformá-la em ruínas.

Essa invasão tem sido sutil, contida, mas algo mudou recentemente e eles, enfim, puseram seus pés sobre a terra. Os efeitos dessa invasão já são sentidos, causando uma catástrofe terrível, porém localizada. Essa catástrofe irá se expandir, é inevitável, mas os heróis dessa história terão uma chance de impedir o cataclismo.

Nossos heróis não são escolhidos pelo destino, mas amaldiçoados pelas circunstâncias. Sua primeira aventura irá ligá-los involuntariamente aos monstros que assombram essa campanha. Portanto, somente essas personagens terão a capacidade de salvar o mundo onde vivem.

Querendo ou não, esse é o seu destino. É melhor lutar, pois ele está vindo atrás de você.

Boas-vindas à Cabala dos Carniceiros.

COMPRE AGORA



O Último Registro de Sir Kevin Sommers

Eduardo Filhote

FOLHA 1

Chegamos à ilha ao amanhecer. Meu grupo está exausto, mas a visão da praia nos deu uma breve ilusão de paz.

Areias brancas, palmeiras altas e o som das ondas nos fizeram esquecer, por um instante, o motivo de estarmos aqui. Só quando ancoramos o barco, percebemos o odor: o fedor azedo da morte.

Eu, Sir Kevin Sommers, sou um paladino da luz. Minha missão é clara: purificar os locais onde a corrupção dos mortos se espalha. Mas esta ilha... algo nela me faz hesitar. As árvores parecem mais escuras, como se absorvessem a luz do sol, e o silêncio é opressor. Nem pássaros, nem insetos. Apenas o murmúrio distante do que sabemos estar aqui: os mortos.

Meu grupo é pequeno, mas experiente. Há Laria, uma maga que vive com um livro de feitiços nas mãos; Jarek, um bárbaro que prefere o aço às palavras; e Milo, um arqueiro de pontaria infalível. Juntos enfrentamos horrores antes, mas nunca algo assim.

Caminhamos pela trilha principal até chegarmos ao vilarejo que marcava o centro da ilha. Ou o que restava dele. Casas queimadas, ferramentas enferrujadas jogadas no chão... e corpos. Corpos que não permaneceram mortos.

FOLHA 2

Passamos a noite no que parecia ser a antiga taberna. Jarek sugeriu montar guarda, mas não havia necessidade. Nenhum de nós conseguiu dormir. O silêncio foi interrompido apenas pelos grunhidos e arranhões vindos do lado de fora.

De manhã, Laria encontrou um diário. Pertencia a alguém chamado Elias, um pescador que descreveu o início da praga. Segundo ele, tudo começou com uma tempestade incomum, seguida de uma névoa que envolveu a ilha. Os mortos começaram a se erguer dias depois.

A névoa ainda paira no horizonte. Algo me diz que a fonte disso não é natural.

Avançamos para o centro do vilarejo. Foi ali que encontramos o primeiro grupo de mortos-vivos. Eu lidero com meu escudo e minha lâmina abençoada, mas eles são muitos. Apesar de lentos, são incansáveis. Lutamos por horas, até que finalmente conseguimos respirar.

Mas a luta revelou algo terrível: Jarek foi mordido.

FOLHA 3

Jarek se recusa a admitir que algo está errado, mas a febre já começa a tomar conta dele. Laria diz que pode retardar os sintomas com magia, mas não sabe por quanto tempo. Ele insiste que continua útil, que pode lutar. Mas eu já o vi hesitar.

O vilarejo nos levou até uma mansão no alto da colina, parcialmente escondida pela floresta. Parece o lugar mais provável para encontrar respostas. Subimos a trilha ao entardecer, mas a floresta se torna mais densa a cada passo. As árvores sussurram, ou pelo menos parece.

Os mortos nos encontraram novamente. Desta vez, vieram em maior número e com uma nova ferocidade. Era como se algo os estivesse controlando, guiando-os. Perdemos muito tempo e energia para escapar. A mansão estava próxima, mas não conseguimos chegar até ela antes da noite cair.

Estamos acampados em uma clareira. Laria mantém uma barreira mágica ao nosso redor, mas não tenho certeza se será suficiente.

FOLHA 4

Jarek está pior. Ele começou a murmurar coisas incoerentes, falando de sombras e vozes que sussurram em sua mente. Não há dúvida de que a transformação é iminente.

Chegamos à mansão ao amanhecer. É uma construção maciça, com paredes de pedra cobertas de musgo e janelas quebradas. Na entrada, encontramos mais corpos, mas eles não se moviam. Eram como conchas vazias, como se algo tivesse sido arrancado deles.

Exploramos os primeiros andares e encontramos sinais de luta. Espadas quebradas, móveis destruídos.

No entanto, no porão, encontramos o que procurávamos: um altar dedicado a uma divindade sombria que eu não reconheço. A névoa parece emanar dali, e Laria acredita que é o foco da praga.

Foi quando Jarek atacou.

Eu sabia que isso aconteceria, mas não esperava tão cedo. Ele caiu em frenesi, movido por uma força que não era sua. Tive que enfrentá-lo enquanto Milo tentava proteger Laria. A luta foi rápida, brutal. Jarek era meu amigo mas, no fim, ele já estava perdido.

FOLHA 5

Laria conseguiu destruir o altar. Foi necessário um ritual complexo, e Milo e eu a protegemos enquanto ela o realizava. Os mortos-vivos vieram em ondas, como se soubessem que estávamos atacando sua fonte.

Quando o ritual terminou, a névoa desapareceu. O silêncio voltou, mas desta vez não era opressor. Era paz.

Pagamos um preço alto por esta vitória. Jarek está morto e Milo foi gravemente ferido. Não sei se ele sobreviverá.

Enquanto escrevo isso, estamos na praia, esperando o barco que nos levará de volta. Eu olho para a ilha e vejo algo mais do que ruínas. Vejo as marcas de uma luta que não foi em vão.

A praga foi contida, mas sei que ainda existem outras sombras no mundo. Meu dever como paladino é enfrentá-las, custe o que custar.

Zumbificação para D&D 5e

Raul Galli

Os zumbis de D&D não possuem a característica de espalhar uma infecção a novas vítimas. Segue uma regra simples para fazer seus desmorts ficarem um pouco mais perigosos.

INFECÇÃO

Em uma luta contra qualquer tipo de morto-vivo, ao cair em combate e falhar em uma salvaguarda contra morte, o personagem estará *infectado*. Cada nova falha em uma salvaguarda de morte será tratada como uma infecção.

Infecções nunca se recuperam, mesmo que o personagem sobreviva à morte após três sucessos. Enquanto essa infecção estiver anotada na ficha, ele deve repetir essa salvaguarda contra morte uma vez por dia, sempre que fizer um descanso longo (ou em outro momento estabelecido pelo mestre).

Após três infecções anotadas na ficha, o personagem perde o controle e torna-se um zumbi ou outro morto vivo à escolha do mestre.

Uma magia de *Restauração Maior* pode remover as marcas de infecção da ficha.

Maldição da Névoa Maldita para T20

Gustavo estrela

A Maldição da Névoa Maldita é uma doença transmitida pelos mortos-vivos que são atraídos por locais ritualísticos. Os mortos-vivos são atraídos pela névoa e parecem ordinários, mas suas mordidas transmitem essa doença que pode trazer condições horríveis. Para mais detalhes da mecânica de doenças, veja em T20 Jogo do Ano pg. 316.

Ela é uma doença de Contato, CD 25, vítima fica fraca/debilitada/perde 1 de Constituição/É transformado em um NPC do tipo morto-vivo controlado pelo mestre. Com ND igual ao seu nível.

A NOITE DOS MORTOS

DOUGLAS QUADROS

Jogo de Uma Página

Os mortos voltaram à vida e você precisa dar um jeito de sobreviver a noite. Neste RPG, você vai encarnar o personagem principal de um filme de zumbi dos anos 90. Ou seja: um personagem sem muita profundidade, mas com um drama pessoal que impacta diretamente na narrativa, com uma habilidade de atirar na cabeça sem nenhuma explicação e com uma vontade de sobreviver acima de qualquer coisa.

Os zumbis são incansáveis, muito numerosos e estão sempre lá. Em algum momento eles vão chegar, não importa quanto tempo demore. Entretanto, a ajuda está vindo e você precisa sobreviver à noite. Para isso, você precisa de um personagem.

A criação da ficha é bastante simples: cada personagem vai possuir, **Nome**, **Profissão**, **Motivação** e **Drama**. Profissão e Motivação vão ajudar você a evitar fazer testes, enquanto o Drama vai dar artifícios para o narrador atrapalhar a sua vida. Drama e Motivação precisam estar escritos na ficha em 1 frase, de linha a linha.

Você deve evitar a qualquer custo fazer qualquer tipo de teste. Entretanto, caso seja necessário, você utilizará dados de 6 lados. Testes seguem a seguinte escala de dificuldade: 3 para coisas fáceis, 5 para coisas relativamente difíceis e 9 para coisas heroicas.

Cada personagem começa com uma quantidade de dados baseada na dificuldade da narrativa estabelecida pelo narrador. A sugestão é: 12 dados para mesas fáceis, 8 para mesas desafiadoras e 4 para mesas muito difíceis.

O jogador pode escolher qualquer quantidade de dados que ele possua para fazer seu teste. Entretanto, esses dados não voltam para a pilha de dados, ou seja: cada dado rolado é diminuído do total do jogador, como se sua hora estivesse chegando.

Para evitar fazer testes, convença o narrador que o que você está fazendo no momento é algo comum para seu personagem, como por exemplo: "vou sair correndo da cena, pois sou um maratonista". Entretanto, escapar de um encontro com zumbis muito próximos sempre necessita de um teste, assim como quando seu Drama é ativado.

Será que seu personagem vai sobreviver a Noite dos Mortos?



AETNERICA

APOIADORES

Yama Fortuna

Karina Matheus

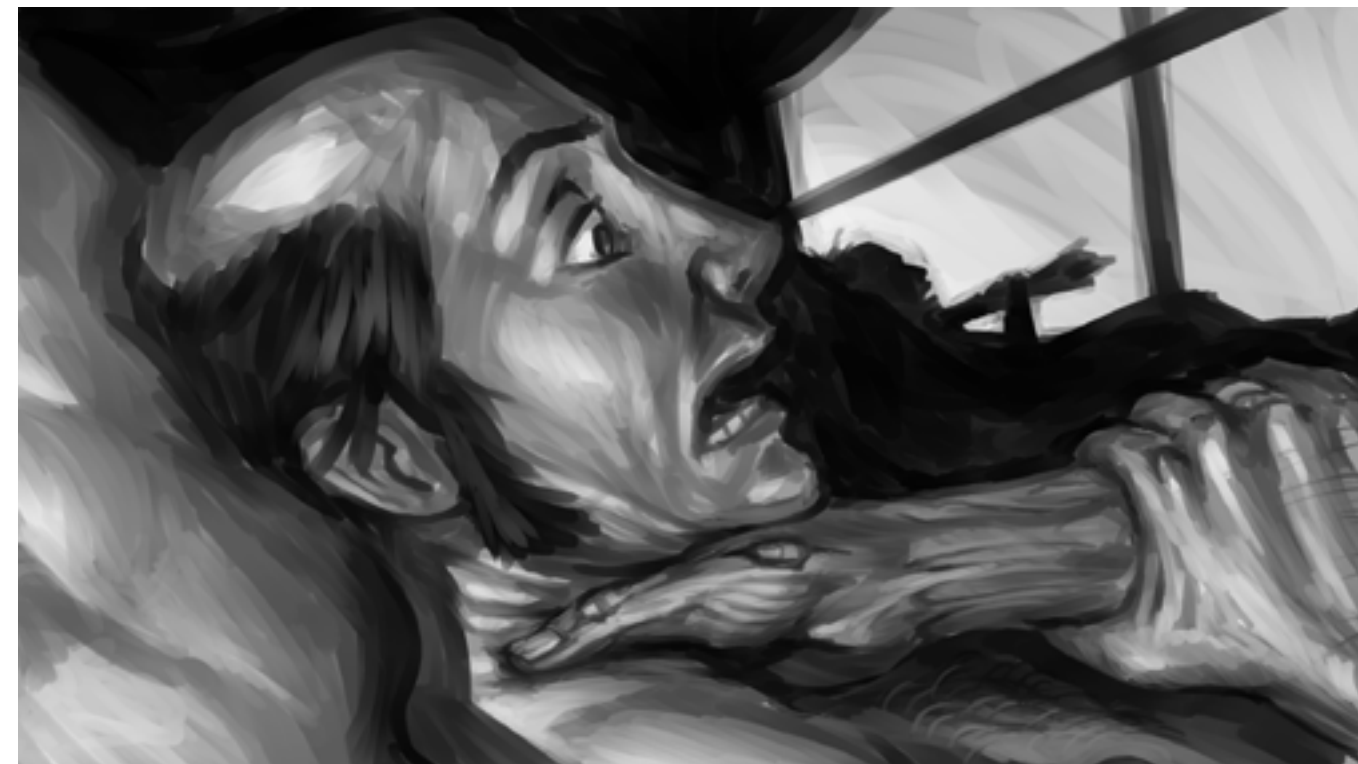
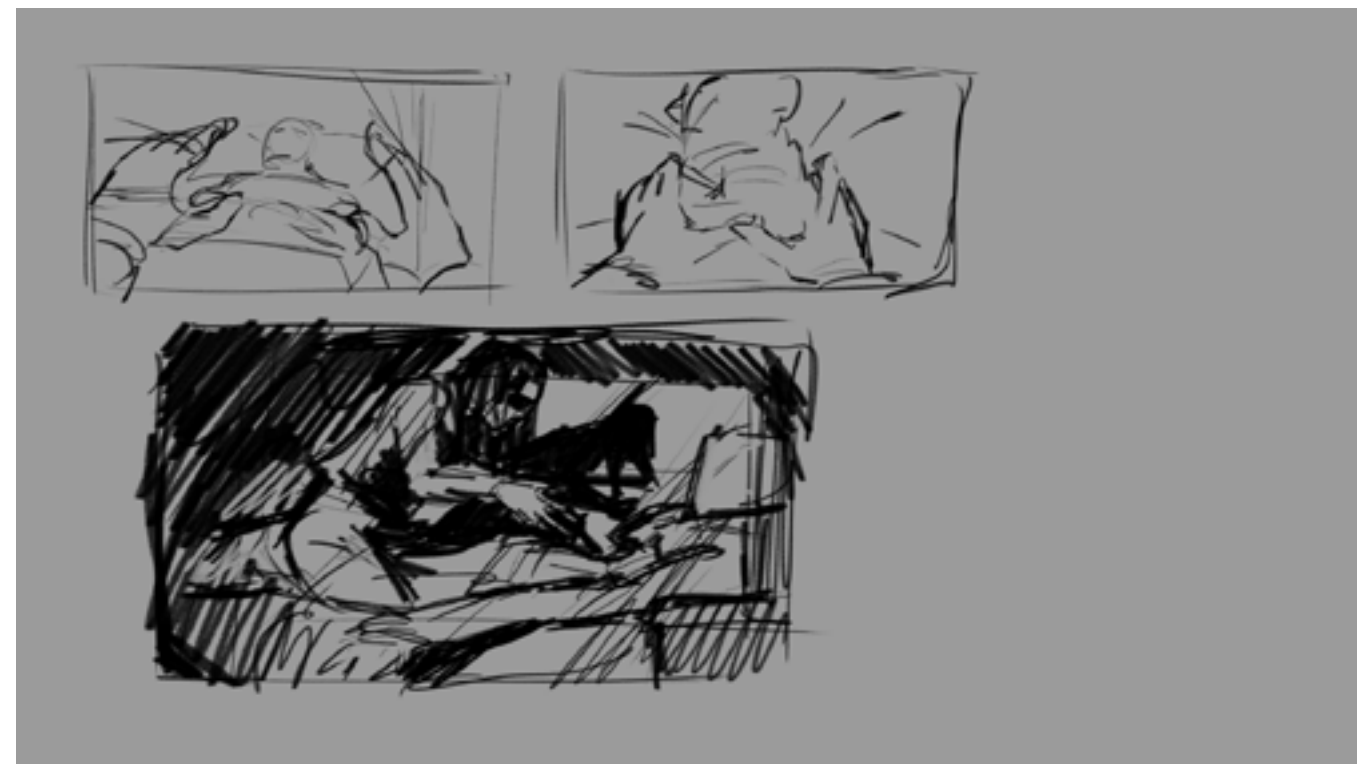
Ricardo Kruchinski

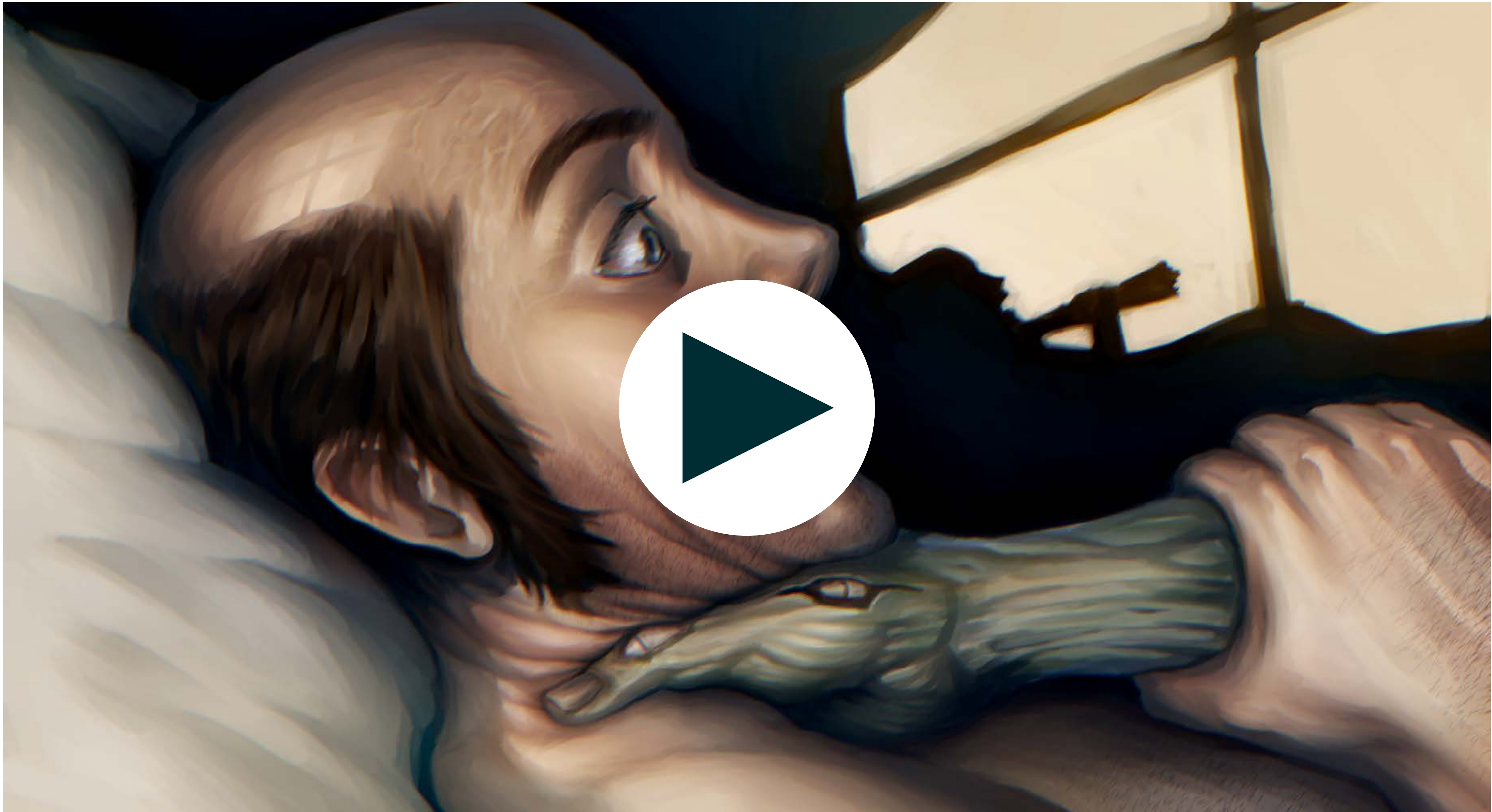
Ana Lúcia Merege

Mateus Herpich

MAKING OF DA CAPA

ESTUDIO TANUKI







CANSADO DE ENFRENTAR MONSTROS EM BUSCA DE TESOUROS?

Torne-se um patrono do
Movimento RPG e concorra a
prêmios incríveis todos os meses!

