

DISPOSITIVOS DINÂMICOS DE MOVIMENTOS NARRATIVOS

DdM





DISPOSITIVOS DINÂMICOS DE MOVIMENTOS NARRATIVOS
OU
DOIDIMAIIS NARRATIVISTA

Sumário

Introdução ao DdM ^N ,	7
Glossário,	17
Criação de Personagens em DdM ^N ,	21
Características em DdM ^N ,	33
Arquétipos em DdM ^N ,	41
Âncoras,	57
Danações,	65
Mecânicas básicas de DdM ^N ,	71
Mecânicas de Poderes em DdM ^N ,	97
O papel da Teurgista em DdM ^N ,	109
Antagonistas, Monstros e Outros perigos em DdM ^N ,	115
Substituindo d10 por d6 em DdM ^N ,	125
Jogando Solo ou sem a Teurgista em DdM ^N ,	129
Considerações Finais sobre DdM ^N ,	135

Introdução ao DdM^N

DdM^N não é propriamente um sistema de RPG, mas sim uma coletânea refinada de dispositivos dinâmicos de movimentos narrativos adaptados, hackeados e derivados, majoritariamente, do incrível 2D6WORLD (edições 1 e 2) de Newton Ribeiro Rocha Júnior. O 2D6WORLD, por sua vez, é fortemente influenciado por jogos narrativistas, como os da família PbtA (Powered by the Apocalypse), conhecidos por sua ênfase na construção colaborativa de histórias e na fluidez narrativa. Assim como o nome sugere, o 2D6WORLD utiliza mecânicas baseadas em dados de seis faces (d6). Entretanto, em DdM^N, optei pela utilização de dados de dez faces (d10), oferecendo uma nova camada de possibilidades e nuances a uma sessão de RPG.

O DdM^N se apresenta como um compêndio de dispositivos e instruções, uma caixa de ferramentas projetada para ajudar teurgistas (mestres, narradores...), jogadores e designers a montar e criar seus próprios jogos narrativos, os chamados RPGs. Este não é apenas um manual de regras; é um convite para



explorar os limites da narrativa compartilhada, com um enfoque claro na história e nos personagens, em vez de se ater a simulações abstratas ou mecânicas complexas. Aqui, a prioridade é a dinâmica da narrativa, o desenvolvimento de tramas intrigantes e a criação de momentos memoráveis através de escolhas significativas.

Nos jogos alimentados pelo DdM^N (MAGIA RPG, VAMPYRUS...), o papel dos jogadores vai além de simplesmente interpretar personagens; eles se tornam coautores do enredo, moldando o destino da história e contribuindo ativamente para o desenvolvimento de um universo em constante transformação. Ao adotar a abordagem de um jogo narrativista, cada decisão, cada movimento, cada diálogo pode desencadear uma série de eventos imprevisíveis, o que torna cada sessão única e imersiva.

Com o DdM^N, busco incentivar a flexibilidade criativa e a autonomia dos grupos de jogo. Este é um mecanismo que se adapta ao grupo de jogo, e não o contrário. Aqui, os dispositivos servem como diretrizes para facilitar a narrativa e promover uma experiência

de jogo colaborativa, permitindo que a imaginação dos participantes seja o principal motor da aventura. Seja você um veterano dos RPGs ou um novato curioso, o DdM^N oferece a base necessária para criar histórias envolventes e mundos que ganham vida na mente e na mesa.

Inspirações para DdM^N

Logo abaixo, compartilho uma lista de jogos que me influenciaram e me influenciam toda vez que vou jogar uma partida utilizando as mecânicas de DdM^N. São eles:

- *2D6WORLD (1ª e 2ª edições)*, Newton Nitro;
- *Sistema Daemon*, Marcelo Del Debbio;
- *Arquivos Paranormais*, Jorge Valpaços;
- *Perdidos*, Marcelo Paschoalin;
- *Abismo Infinito*; John Bogéa;
- *Kult 4ª edição*; Robin Liljenberg;
- *Crônicas RPG*, Pedro Borges;
- *Numenéra*, Monte Cook;
- *Diários da Repressão*, Fabiano Neme;
- *Crepúsculo*, Cristiano Chaves;
- ...

Cogite comprar e ler, principalmente os jogos de autores nacionais.

O que é RPG?

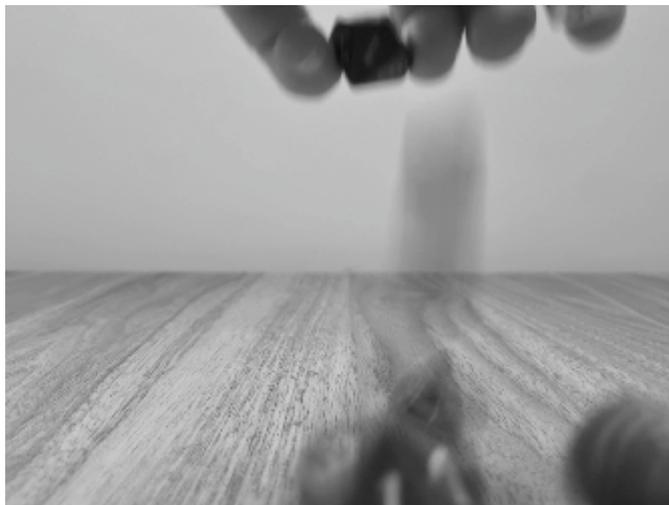
RPG é a sigla em inglês para *Role Playing Game* que, em uma tradução livre, significa *Jogo de Interpretação de Papeis*. É

um jogo narrativo que teve seu início em meados da década de 1970, mais precisamente em 1974, com o lançamento da primeira edição do que viria a ser o RPG mais popular do mundo, o Dungeons & Dragons. Jogo criado pelos estadunidenses Gary Gygax e Dave Arneson.

RPG é um jogo coletivo e cooperativo, onde os jogadores interpretam as falas e narram as ações de personagens, criados pelos próprios jogadores; rolam dados multifacetados para decidir situações que poderiam gerar impasses; e, a partir dessa dinâmica de contação de história e resolução de impasses através dos dados, criam partidas que representam aventuras e histórias em um determinado cenário imaginado por todos que participam.

Em uma partida de RPG existe uma função específica, assumida por um dos jogadores, que é chamada, neste jogo em específico, de teurgista (de Teurgia, arte de fazer milagres). Em outros RPGs, é mais comum o(a) teurgista ser chamado(a) de mestre ou narrador. É ela, a teurgista, quem vai ajudar a criar e conduzir a história protagonizada pelos jogadores. Ela também interpretará as outras personagens que não são as personagens dos jogadores e decidirá alguma situação de impasse durante o jogo. Ou seja, o teurgista é como se fosse uma mistura de roteirista, diretor e conciliador da partida. Geralmente, a teurgista é quem leu todo o livro de regras (o Módulo Básico) e tem um bom conhecimento das mecânicas do jogo e do cenário.

Para criar e jogar com o DdM^N, além de imaginação, será preciso deste manual, pois contém as principais regras e mecânicas; um conjunto de dados comuns de 10 faces (aqui notados como d10), sugiro uma quantidade entre 5 e 10



dados (quanto mais, melhor); cópias da ficha de personagem (que pode ser baixada gratuitamente no site leoescreve.com.br/magiarpq); lápis e borracha; e de dois ou mais amigos dispostos a se divertir de maneira saudável e lúdica.

Em um jogo de RPG não existem vencedores ou perdedores. É um estilo de jogo totalmente cooperativo, onde o único objetivo é a diversão. Além da imaginação e da criatividade, ele estimula o raciocínio, a leitura, o trabalho em grupo e a socialização.

Esta edição de DdM^N, utiliza um sistema de regras, um hack, derivado do fantástico 2D6WORLD, criado por Newton Rocha (Tio Nitro), que, por sua vez, foi inspirado pelos jogos PbtA (Powered by the Apocalypse), porém, aqui abandono os dados comuns de 6 lados (d6) do 2D6WORLD e adoto os dados de 10 lados (d10), em busca de mais dramaticidade (e teatralidade) no rolar dos dados durante as sessões de jogo.

O DdM^N utiliza rolagens de Xd10 (onde X é igual à quantidade de dados de 10 lados a ser rolada) para resolver conflitos e impasses narrativos durante o jogo, como também realizar magias e outros poderes na ficção do jogo.

Como sem o Sistema 2D6WORLD este jogo não existiria, caso não conheça ou nunca tenha jogado, teve a curiosidade atiçada, ou, caso seja uma figura veterana dos jogos de RPG e queira comparar para saber o que inspirou, o que foi utilizado ou alterado, recomendo que acesse o site *newtonrocha.wordpress.com* ou procure no Google pelo PDF contendo o sistema 2D6WORLD (é grátis e fácil de encontrar).

De qualquer maneira, fica aqui o registro de homenagem e agradecimento pelo sistema que serviu de base para a criação de DdM^N e ao seu autor, Newton Rocha. O segundo título “Doidimais Narrativista” é uma homenagem direta ao Newton Rocha.

É Copyleft!

DdM^N é mais do que um conjunto de regras e dispositivos narrativos; é uma filosofia de criação e compartilhamento de conteúdo para jogos de RPG. Aqui, abraços o conceito de Copyleft (de certa maneira, já presente no 2D6WORLD e em outros jogos), que garante que as regras, mecânicas e sistemas presentes no DdM^N sejam livres para qualquer pessoa utilizar, modificar, adaptar e até mesmo comercializar. Isso significa que você tem total liberdade para pegar as ideias aqui apresentadas e moldá-las de acordo com sua visão, criar novos jogos ou suplementos, e até mesmo vendê-los, sem a necessidade de permissão prévia ou pagamento de royalties.

Copyleft não é apenas uma licença; é um convite para a colaboração e para a expansão de uma comunidade de criadores de jogos que acreditam na importância de compartilhar suas ideias e contribuir para um espaço coletivo onde a criatividade pode florescer. Ao adotar essa abordagem, o DdM^N segue uma tradição de liberdade criativa, muito em linha com o espírito dos RPGs, que sempre foram, em sua essência, sobre inventar, explorar e contar histórias coletivas.

O que está coberto pelo Copyleft?

Todo o conteúdo relacionado às regras, mecânicas e dispositivos narrativos encontrados neste livro é **100% copyleft**. Isso inclui, mas não se limita a:

- Dinâmicas narrativas e suas aplicações.
- Mecânicas de uso de dados (d10 e d6).
- Regras de resolução de conflitos e resultados de ações.
- Ferramentas para criação de personagens, características, âncoras, danoções, poderes, tabelas, arquétipos, minúcias...
- Qualquer material adicional que trate de como estruturar, adaptar e customizar experiências de jogo.

Você pode usar essas regras para criar seus próprios jogos, campanhas, e cenários, ou adaptá-las para encaixar no seu estilo pessoal de narração. Pode também desenvolver novos materiais, publicá-los de forma independente e até mesmo lucrar com eles. A única exigência é que o material derivado mantenha o mesmo espírito de abertura e liberdade, garantindo que o conhecimento e as ferramentas de jogo permaneçam acessíveis para todas as pessoas interessadas.

O que está fora do Copyleft?

No entanto, há uma exceção importante: os cenários e descrições presentes no livro MAGIA RPG e demais suplementos e módulos básicos derivados do mesmo. Esses conteúdos estão protegidos por direitos autorais específicos e não fazem parte do material copyleft. Isto é, enquanto você tem total liberdade para usar e adaptar as regras e mecânicas do DdM^N, os cenários e descrições criados para o universo de MAGIA RPG não podem ser replicados, modificados, ou comercializados sem a devida autorização.

Essa distinção é fundamental para proteger a originalidade e integridade dos conteúdos criativos específicos do universo de MAGIA RPG, garantindo que seu autor tenha controle sobre a maneira como seu trabalho é usado e distribuído.

Ao liberar o DdMN sob uma licença de Copyleft, minha intenção é fomentar uma cultura de respeito e colaboração dentro da comunidade de RPG. Espero que você use essa liberdade para criar, inovar e, quem sabe, compartilhar suas próprias contribuições de volta para o mundo. Ao fazer isso, você ajuda a construir um ecossistema de jogo mais diverso, acessível e dinâmico, onde cada pessoa tem a oportunidade de deixar sua marca.

Então, sinta-se à vontade para pegar essas ideias, mexer nelas, remixá-las e fazer com que elas sirvam ao seu propósito. Afinal, é isso que o Copyleft representa: a possibilidade de liberdade criativa e o poder de compartilhar o que construímos juntos.

Glossário

Âncoras: São habilidades, identificadas por palavras ou frases, que, dependendo da situação ou da característica engatilhada em um teste, podem ser usadas para realizar um teste com vantagem e aumentar o oraculum (quando são especializadas).

Arquétipos: Representam os padrões básicos de personagens que os jogadores podem interpretar durante a partida, oferecendo uma estrutura para a criação de personagens com diferentes habilidades, personalidades e motivações.

Características: São atributos que definem as habilidades e aptidões individuais de cada personagem, como *Corpo*, *Mente* e *Vontade*. Essas características são usadas para determinar o oraculum, que aumentará ou diminuirá de acordo com os bônus (que vão, inicialmente, de -3 a +3).

Condição da Personagem: Representa a saúde e o bem-estar das personagens durante a partida.

São condições deduzidas quando as personagens sofrem danos ou enfrentam perigos, e podem ser restauradas através de descanso, cura ou magia.

Dados de 10 faces (d10): São os dados utilizados para resolver testes de características, combate e outras ações dentro do jogo. Cada dado tem 10 faces numeradas de 1 a 10, e o resultado do lançamento é usado para determinar os resultados das ações dos personagens. Os dados são indicados assim – 1d10 (joga 1 dado), 2d10 (joga 2 dados), 3d10 (joga 3 dados), e assim sucessivamente.

Danações: São especificidades, identificadas por palavras ou frases, que, dependendo da situação ou da característica engatilhada em um teste, podem ser usadas para realizar um teste com desvantagem e subtrair dados do oraculum.

Ficção do Jogo: Refere-se ao universo imaginário criado durante a



partida, onde as personagens interagem, exploram e enfrentam desafios. É o cenário onde a história se desenrola, repleto de aventuras, mistérios e enigmas a serem desvendados.

Fracasso: O resultado de uma ação que não atinge seu objetivo desejado durante o jogo. Pode levar a consequências negativas para as personagens, como novas condições, perdas ou complicações na história.

Gatilhos: São eventos ou circunstâncias específicas que acionam certas características, âncoras ou danos. Eles podem influenciar o desenvolvimento da história e o comportamento dos personagens.

História: O enredo narrativo que

se desenrola ao longo da sessão de jogo, moldado pelas escolhas e ações dos jogadores e pelo teurgista. É uma narrativa dinâmica e em constante evolução, onde as personagens enfrentam desafios, superam obstáculos e vivenciam histórias coletivas.

Insight: É um valor que o jogador precisa obter nos dados para conseguir obter sucesso em um teste. Quanto mais insights, melhor.

Jogadoras: São as pessoas que participam do jogo, assumindo o papel de criar e interpretar as personagens, tomar decisões e contribuir para o desenvolvimento da história. São responsáveis por dar vida aos personagens e

colaborar para a imersão e diversão de todos os participantes.

Jogada comum: Se o jogador não tiver nada que seja vantajoso ou desvantajoso (ver adiante), ele realiza uma jogada comum. Isso significa que ele obtém insight quando um dos dados de 10 faces do oraculum sai com o valor 8, 9 ou 10.

Jogar com Desvantagem: Se o jogador tiver uma danoção relacionada com a ação e/ou o gatilho, ou, se o nível do risco do teste superar as suas âncoras, ele joga com uma desvantagem. Rola o oraculum e considera como insight apenas dados com os valores 9 e 10.

Jogar com Vantagem: Se o jogador tiver uma âncora (ou mais) relacionada com a característica engatilhada, ou a cena narrada o favorecer, faz o teste com uma vantagem. Joga o oraculum e considera como insight os dados com valores 7, 8, 9 e 10.

Personagens das Jogadoras: São os avatares fictícios controlados pelas jogadoras durante a partida, representando heróis, aventureiros e exploradores em busca de glória, poder ou redenção. Cada personagem tem suas próprias

habilidades, histórias e motivações, e contribui para o desenvolvimento da trama através de suas ações e escolhas.

Poderes: Habilidades especiais que permitem aos personagens manipular e canalizar a energia (mágica, sobrenatural, psiônica, tecnológica etc.). Podem ser usados para realizar proezas sobrenaturais, lançar feitiços de cura, conjurar elementos ou controlar mentes.

Pontos de Experiência: Pontos ganhos pelos jogadores ao falhar em testes, completar objetivos e avançar na história. São usados para melhorar as habilidades e características das personagens, tornando-as mais poderosas e versáteis ao longo da História.

Pontos de Poder: É um conceito abstrato para medir e controlar a quantidade de poderes e efeitos sobrenaturais que uma personagem é capaz de realizar na ficção do jogo.

Risco dos Testes: O potencial de consequências negativas que as personagens enfrentam ao realizar ações arriscadas ou desafiadoras durante o jogo. Pode variar de baixo a mortal, dependendo da natureza da ação e das circunstân-

cias envolvidas.

Sucesso: O resultado de uma ação que atinge seu objetivo desejado durante o jogo. Pode levar a recompensas, avanços na trama e o progresso das personagens em direção aos seus objetivos.

Oraculum: É a quantidade de dados de 10 faces (d10) que a jogadora rola para saber o resultado de um teste de característica, magia entre outros.

Teurgista: A pessoa responsável por conduzir a sessão de jogo, apresentar a história, interpretar personagens não-jogadores e arbitrar as regras do jogo. Sua função é manter o equilíbrio e a fluidez da História, garantindo que todos os jogadores tenham uma experiência divertida e envolvente.

Criação de Personagens em DdM^N

Aqui você aprenderá como construir uma personagem para interpretar no jogo e quais tipos existem, independente do cenário, em DdM^N. Você é livre para criar a personagem que quiser. O DdM^N possui uma estrutura que tenta trabalhar de maneira fácil e intuitiva a construção da ficha da personagem, enquanto os jogadores e a teurgista se preocupam mais com a história e a ficção do jogo. A principal recomendação é que as personagens sejam construídas em conjunto com a teurgista e as demais jogadoras, ou seja, coletivamente. Isso ajudará a conseguir um círculo de protagonistas mais coeso.

Você sabe, a personagem não!

Jogar com uma personagem de RPG é bem mais que distribuir pontos em uma ficha de personagem, ou mudar o tom da voz e ir declarando que ataca tudo o que aparece na cena narrada pelo teurgista. E uma das coisas mais importantes ao interpretar uma personagem é separar as coisas que você

sabe das coisas que ela sabe.

Quando você cria sua personagem, você precisa imaginar quais são as lembranças dela e não confundir elas com as suas lembranças. A sua personagem, provavelmente, sabe que a Magia existe, bem como vampiros, bruxas e demônios, mas será improvável que saiba como derrotá-los logo de início.

Passo 1: o Tema inicial do Cenário

Antes de criar suas personagens, os jogadores e o teurgista devem conversar sobre o tema inicial das histórias que pretendem contar. Será um mais puxado para a investigação e o suspense? Ou algo com mais ação e aventura? Será uma história de horror cósmico, onde todos podem acabar insanos?

O tema inicial não precisa, e nem deve, ser o único tema das histórias narradas em grupo. Nada impede que uma história de suspense e terror se transforme em uma caçada aventuresca a anjos caídos ou vampiros nômades, e vice versa.

O tema inicial do cenário serve para ajudar os jogadores a construir personagens coesos e sinérgicos com a comuna mágica que se estabelecerá no início da primeira sessão de jogo.

Nessa etapa é importante todos os envolvidos conversarem sobre os temas que serão abordados, como serão abordados, e estabelecer os limites para que nenhum jogador se sinta excluído, ofendido, incomodado ou qualquer outra situação que possa acabar com a diversão de qualquer um dos envolvidos. Isso é apenas um jogo, que deve ser inofensivo, de narrativa compartilhada e imaginação.

Júlia, Alessandra e Fernando se reúnem para começar uma sessão de MAGIA RPG. Júlia será a teurgista e Alessandra e Fernando vão criar e jogar com as personagens da história que estão prestes a imaginar e contar. Os três decidem contar uma história sobre magos que exploram cidades em busca de criaturas sobrenaturais e itens mágicos. Alessandra pede para que, durante o jogo, eles evitem temas como estupro e violência contra a mulher. Sem questionar Alessandra, porque são amigos e não psicólogos dela, todos concordam. Júlia faz uma anotação na folha de esboço da aventura que preparou, para não esquecer, e a criação de personagem pode começar.

É possível que um participante, ou mais, possa se sentir envergonhado ou inibido com relação a externalizar quais são os seus temas sensíveis. A teurgista pode pedir para que todos os presentes escrevam em um papel, ou mandem uma mensagem para seu celular, os temas sensíveis. Quem não tiver nenhum tema, apenas manda a mensagem falando que não tem nenhuma restrição. Sem revelar as identidades, a teurgista lê e todos entram em acordo com o respeito aos limites e temas apresentados.

Passo 2: o prólogo da personagem

Antes de escrever qualquer coisa na sua ficha de personagem, imagine o que aconteceu com ela desde o seu nascimento até a data do início da história que vocês irão narrar. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes e os números na ficha. Números não são importantes, o que importa é criar uma personagem cativante. Escolha o nome, a idade, local de nascimento, pense nos nomes dos seus pais e familiares mais próximos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seus objetivos na vida. Con-

verse com a teurgista antes para saber quais os Arquétipos estão disponíveis e se existem âncoras e doações preestabelecidas. Assim você terá mais informações e diretrizes para imaginar a sua personagem.

Para facilitar, procure responder as perguntas abaixo (só se quiser):

1. *Qual é o nome da personagem?*
2. *Quantos anos tem?*
3. *Quando e onde nasceu e cresceu?*
4. *Conhece os pais? O que sente sobre eles? Ainda estão vivos?*
5. *Onde os pais vivem, ou viveram?*
6. *Tem irmãos ou irmãs? Sabe onde estão e o que fazem?*
7. *Teve amigos na juventude?*
8. *Tem alguma companhia amorosa (esposo, esposa, namorado, namorada, rolo, relacionamento aberto...)? Como aconteceu?*
9. *Tem filhos? Se sim, como são, quantos anos têm?*
10. *A sua personagem recebeu educação formal? Estudou até que nível?*
11. *Possui alguma profissão? Como aprendeu?*
12. *O que faz para viver?*
13. *Por que escolheu essa profissão?*
14. *Como a sua personagem é fisicamente?*
14. *Como ela é mentalmente (inteligente, lenta, carismática, nervosa...)?*
15. *Como os outros veem sua personagem?*
16. *Ela tem algum objetivo? Se sim, qual é?*

17. *O que ela vai fazer quando cumprir esse objetivo?*
18. *E caso ela falhe, como ela vai lidar?*
19. *Se pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?*
20. *Se pudesse mudar alguma coisa em si mesma, o que seria?*
21. *Ela tem medo de alguma coisa?*
22. *Como conheceu os outros personagens do jogo?*
23. *O que sente a respeito deles?*
24. *O que a motiva a estar com eles?*

O teurgista deve recompensar um prólogo bem construído dando ao jogador **1 ponto de Poder extra** (itens melhor explicados adiante).

Passo 3: Características e Condição Inicial

As Características compõem uma forma abstrata de materializar a personagem no mundo ficcional do jogo. São três as características: **Corpo (C)**, **Mente (M)** e **Vontade (V)**. Você distribuirá 3 pontos entre essas características ou escolherá uma das sugestões do Arquétipo escolhido. Os valores iniciais vão de -3 a +3, sendo 0 a média entre personagens semelhantes.

Corpo (C): Essa característica está relacionada com o que há de mais denso e físico em uma personagem. Força, agilidade, destreza, capacidade de resistir a ferimentos e golpes, aparência – se é um

brutamontes, um baixinho carismático ou um velocista...

Mente (M): Essa característica representa a consciência e os atributos mentais de uma personagem. Sua inteligência, carisma, perspicácia, percepção... Tudo que não demande, exclusivamente de habilidade física, está relacionado com a Mente.

Vontade (V): Essa característica representa a Magia inconsciente que permeia a tudo e a todos e se traduz na força de vontade da personagem. É a Vontade que faz as células e moléculas se organizarem na forma de um corpo humano até a força de vontade que um mago impõe sobre a existência para *criar* um efeito mágico. A Vontade está relacionada com a capacidade da personagem de moldar a realidade à sua volta, consciente ou inconscientemente.

Essas três características formam a estrutura da personagem. São traduzidas por números que vão inicialmente de -3 a +3, e somam ou subtraem a quantidade de d10 do oraculum.

A **Condição Inicial** da personagem é uma abstração, traduzida em campos que são assinalados na ficha, que representa o estado físico e psicológico em que a personagem se encontra inicialmente. Durante a criação da personagem, a não ser que se combine o contrário com a teurgista, todas as personagens começam *encarnadas e aptas*. As únicas exceções são para o arquétipos específicos ou seres sobrenaturais, como vampiros (ver VAMPYRUS).

Alessandra, após anotar em sua ficha os valores das características da sua personagem, é orientada pela teurgista a assinalar na ficha os campos [x]encarnada e [x]apta.

Após assinalar os campos da **Condição Inicial** da personagem, a jogadora segue para a escolha de âncoras e danações.

Passo 4: Âncoras e Danações

Âncoras são habilidades, identificadas por palavras ou frases, que, dependendo da situação ou da característica engatilhada em um teste, podem ser usadas para realizar um teste com vantagem e/ou aumentar os d10 em seu oraculum. Além, é claro, de fornecer mais tempero dramático e caracterização à personagem. As Âncoras podem ser escolhidas da lista de sugestão na descrição do arquétipo, o jogador pode escolher livremente da lista completa ou, caso deseje, e todos os participantes consentam, criar do zero as suas Âncoras. Ou, ainda, fazer uma mistura de todas as sugestões anteriores.

A personagem começa com 3 Âncoras e, caso escolha Danações, pode chegar a até 5 Âncoras no início do jogo (1 Âncora para cada Danação).

Danações são especificidades, identificadas por palavras ou frases, que, dependendo da situação ou da característica engatilhada em um teste, podem ser usadas para realizar um teste com desvantagem. Além, é claro, de fornecer mais tempero dramático e caracterização à personagem. São elementos narrativos que tornam a personagem mais humana, mais complexa – tendo que lidar com seus defeitos tanto quanto com suas qualidades.

As jogadoras podem escolher até 2 Danações iniciais. Cada danação concede à jogadora mais uma Âncora para adicionar à sua personagem.

Passo 5: Poder e outros detalhes

Todas as personagens possuem pontos de Poder. Algumas âncoras possuem particularidades, como, por exemplo, a âncora Poderes Mágicos. Essas particularidades são ativadas na ficção do jogo a partir do gasto de pontos de Poder.

Para saber quantos pontos de Poder uma personagem possui, basta somar o bônus de Vontade mais o bônus indicado pelo Arquétipo (ver exemplos adiante). Caso a personagem não utilize Poderes (magia, poderes vampíricos...), ela pode converter os pontos em Estamina (ver adiante).

Após anotar as particularidades, caso queira, a jogadora pode completar a ficha da personagem descrevendo o inventário da personagem. O Inventário pode conter detalhes como a roupa que a personagem está usando, livros específicos, armas, ferramentas e outros equipamentos e bens relevantes.

Alessandra anota na ficha de sua personagem que Angélica começa o jogo vestindo camisa, calças, um par de botas e um sobretudo, bem como carrega em um bolsa, celular, um canivete e um livro com anotações dos seus estudos iniciáticos.

E, assim, a personagem está pronta para ser interpretada pela jogadora e fazer parte da história que o grupo criará coletivamente.

Passo 6: o grupo de personagens

Após todas as jogadoras criarem suas personagens, elas devem criar (ou escolher) uma circunstância narrativa que justifique que todas atuem juntas. O que é bem simples. Basta, em conjunto, decidir porque estão juntas no começo da história e narrar para a teurgista.

Para facilitar, sugiro 4 perguntas para responder em conjunto e, assim, definir melhor a circunstância.

- 1. Por que suas personagens decidiram se juntar? Quais eventos ou circunstâncias as levaram a tomar essa decisão?*
- 2. Qual é o papel específico que suas personagens desempenham dentro do grupo?*
- 3. Quem são os principais líderes ou figuras de autoridade dentro do grupo, e como suas personagens se relacionam com eles? Existe um conselho, um mentor sábio ou uma hierarquia mais fluida?*
- 4. O grupo possui algum objetivo em comum? Se sim, qual?*

Pronto!

Que a diversão comece!

Características em DdM^N

Em DdM^N, as Características são uma forma abstrata de materializar a personagem no mundo ficcional do jogo. Elas servem como uma base para descrever os aspectos mais fundamentais de qualquer personagem e, ao mesmo tempo, fornecem uma estrutura para a resolução de ações e conflitos. São três as características principais: **Corpo (C)**, **Mente (M)** e **Vontade (V)**. Cada uma dessas características representa uma dimensão única da personagem e tem um impacto significativo sobre como ela interage com o mundo ao seu redor.

Ao criar sua personagem, você deve distribuir **3 pontos** entre essas três características, ou escolher uma das sugestões fornecidas pelo Arquétipo escolhido. Os valores iniciais de cada característica variam de **-3 a +3**, onde **0** é considerado a média entre personagens semelhantes. Vale ressaltar que esses valores não são simulacionistas; em vez disso, eles funcionam como referências abstratas e não mensuráveis matematicamente.

Corpo (C)

A característica Corpo (C) está relacionada com os aspectos mais densos e físicos da personagem. É através dessa característica que se avaliam a força, a agilidade, a destreza, a capacidade de resistir a ferimentos e golpes, e até mesmo a aparência física. Corpo abrange desde um brutamonte de músculos enormes até um baixinho carismático ou um velocista ágil. Em outras palavras, tudo o que diz respeito à capacidade física de uma personagem é representado por essa característica.

Por exemplo, uma personagem com Corpo +2 pode ser alguém que possui uma força física notável ou uma grande agilidade, enquanto um personagem com Corpo -2 pode ter uma constituição frágil ou ser bastante desajeitado. No entanto, é importante lembrar que esses valores não são absolutas medidas de força, mas sim referências relativas entre personagens de características semelhantes.

Mente (M)

A característica Mente (M) representa a consciência e os atributos mentais da personagem. Ela engloba a inteligência, o carisma, a perspicácia, a percepção, e todos os outros aspectos que não demandam exclusivamente habilidade física. Por exemplo, a capacidade de solucionar problemas complexos, ler uma situação social com precisão, ou mesmo improvisar rapidamente em uma situação de perigo são todos reflexos de um alto valor de Mente.

Uma personagem com Mente +3 pode ser um estrategista brilhante, um gênio inventivo ou um manipulador astuto. Já

uma personagem com *Mente* -3 pode ter dificuldade em entender conceitos abstratos ou ser incapaz de ler sinais sociais. Assim como no caso do *Corpo*, os valores de *Mente* são abstratos e refletem a média entre seres semelhantes (humanos, vampiros, etc.).

Vontade (V)

A característica *Vontade* (V) é a mais única das três. Ela representa o “Poder inconsciente” que permeia tudo e todos, traduzindo-se na força de vontade da personagem. *Vontade* é o que organiza as células e moléculas na forma de um corpo humano e é também a força que um mago, por exemplo, impõe sobre a existência para criar um efeito mágico. Em termos práticos, a *Vontade* está relacionada com a capacidade da personagem de moldar a realidade ao seu redor, seja de forma consciente ou inconsciente.

Uma personagem com *Vontade* +1 ou superior pode ter uma presença forte, uma força interior notável que pode ser usada para resistir a tentações, manipulações ou até mesmo para canalizar energia mágica. Por outro lado, uma personagem com *Vontade* -1 ou inferior pode ser facilmente influenciada por forças externas, seja pela pressão social ou por energias místicas.

Valores Abstratos, Não Simulacionistas

Os valores atribuídos às características não são simulacionistas; eles não são números precisos que podem ser calculados ou medidos matematicamente. Ao invés disso, eles são referências abstratas. Por exemplo, um valor de 0 em qualquer

característica representa a média entre personagens semelhantes (como entre humanos, entre vampiros, ou entre robôs).

Essa abstração se torna clara ao comparar personagens de naturezas diferentes. Um robô gigante com **Força 1** tem 1 ponto acima da média (que é 0) entre robôs semelhantes. No entanto, um humano com **Força 1** é completamente diferente de um robô gigante com o mesmo valor de **Força**. Cada valor é relativo ao tipo de personagem e ao contexto no qual ele existe.



Influência no Oraculum

As três características — Corpo (C), Mente (M) e Vontade (V) — formam a estrutura central da personagem e são traduzidas em números que vão inicialmente de -3 a +3. Esses números somam ou subtraem a quantidade de d10 do oraculum, que é o sistema utilizado para resolver ações e determinar o sucesso ou falha das tentativas da personagem. Quanto maior o valor de uma característica, mais dados são adicionados ao oraculum, aumentando as chances de sucesso nas ações relacionadas a essa característica.

Essas características são, portanto, a base que sustenta a narrativa e as interações dos personagens na ficção do jogo, guiando o desenvolvimento das histórias e as dinâmicas entre jogadores e teurgistas.

Arquétipos em DdM^N

Em DdM^N existem Arquétipos.

O que são Arquétipos? São modelos de personagens, pensados exclusivamente para o cenário do jogo, que servem tanto como referência como estrutura inicial para a criação da personagem.

Construindo um Arquétipo do Zero

Um Arquétipo em DdM^N é a base de uma personagem, um modelo que serve como ponto de partida para a construção da narrativa e das habilidades. Ele define o papel que a personagem pode desempenhar no jogo, suas forças e fraquezas, e como ela interage com o mundo ao seu redor. Para criar um Arquétipo do zero, siga os seguintes passos:

- 1. Nome do Arquétipo:** Escolha um título que traduza a essência da personagem. Ele deve capturar o principal papel ou característica da personagem.
- 2. Descrição do Arquétipo:** Escreva uma descrição que expli-

que os tipos de personagens que o Arquétipo pode representar. Descreva sua função, características principais e a narrativa ao redor desse tipo de personagem.

3. Opções de Características Iniciais: Defina três combinações de pontos distribuídos entre as três características principais: Corpo (C), Mente (M) e Vontade (V). Essas combinações devem refletir o papel do Arquétipo.

4. Bônus de Poder: Determine quantos pontos serão somados ao bônus da característica Poder da personagem.

5. Condição Inicial: A menos que o Arquétipo especifique algo diferente, todas as personagens começam com as condições *encarnada e apta*.

6. Sugestões de Âncoras e Danações: Liste sugestões de Âncoras — características especiais ou habilidades — que combinam com o Arquétipo. Inclua também orientações sobre possíveis Danações, que são maldições ou desvantagens que os jogadores podem optar para ganhar Âncoras adicionais.

Exemplos de Arquétipos

Esses exemplos de Arquétipos demonstram como as Características, Bônus de Poder, Âncoras e Danações podem ser usadas para construir personagens únicos dentro de gêneros variados de jogos. A liberdade de criação é parte essencial da experiência de DdM^N, permitindo aos jogadores explorarem infinitas possibilidades narrativas.

CAÇADORES DE VAMPIROS

TERROR



Descrição: Os Caçadores de Vampiros são aqueles que dedicam suas vidas a enfrentar as criaturas da noite. Podem ser exorcistas, sacerdotes, guerreiros sagrados, ou até mesmo pessoas comuns com um ódio profundo por vampiros. Geralmente, são personagens que possuem conhecimento avançado sobre o sobrenatural e habilidades específicas para lidar com ameaças vampíricas.

Características Iniciais

Corpo 2, Mente 0, Vontade 1

Corpo 1, Mente 1, Vontade 1

Corpo 0, Mente 2, Vontade 1

Bônus Inicial de Poder

+2

Condição Inicial

Encarnado, Apto

Âncoras e Danações

Âncoras: Exorcista (M), Especialista em Armas (C), Conhecimento Sobrenatural (M), Fé Inabalável (V), Percepção Apurada (M), Resistência a Venenos (C).

Danações: Escolha até 2 Danações relacionadas a maldições sobrenaturais ou fraquezas adquiridas em sua caça (por exemplo, Alergia ao Alho ou Trauma de Sangue). Cada Danação adiciona +1 Âncora.

PILOTOS DE NAVE INTERESTELAR

SCI-FI



Descrição: Pilotos de Nave Interestelar são especialistas em viajar e manobrar através dos vastos e perigosos espaços entre as estrelas. Eles são conhecidos por sua destreza em pilotar, seu conhecimento técnico sobre naves espaciais, e sua capacidade de improvisar em situações de risco.

Características Iniciais

Corpo 0, Mente 2, Vontade 1

Corpo 1, Mente 1, Vontade 1

Corpo -1, Mente 3, Vontade 1

Bônus Inicial de Poder

+1

Condição Inicial

Encarnado, Apto

Âncoras e Danações

Escolha 3 Âncoras da lista a seguir: Reflexos Rápidos (C), Engenharia de Naves (M), Conhecimento em Cartografia Espacial (M), Nervos de Aço (V), Manobras Evasivas (C), Telemetria (M).

Escolha ou crie até 2 Danações: Claustrofobia no Vácuo, Tecnofobia. Cada Danação adiciona +1 Âncora.

ELFOS PATRULHEIROS

FANTASIA



Descrição: Os Elfos Patrulheiros são vigilantes das florestas e protetores do equilíbrio natural. São mestres em rastreamento, camuflagem e uso de arco e flecha. Muitas vezes servem como sentinelas silenciosos e guardiões de passagens escondidas.

Características Iniciais

Corpo 2, Mente 1, Vontade 0

Corpo 1, Mente 2, Vontade 0

Corpo 1, Mente 1, Vontade 1

Bônus Inicial de Poder

+2

Condição Inicial

Encarnado, Apto

Âncoras e Danações

Escolha 3 Âncoras da lista a seguir: Rastreo (M), Mestre Arqueiro (C), Conhecimento da Natureza (M), Empatia com Animais (V), Visão Noturna (M), Resistente a Venenos Naturais (C).

Escolha ou crie até 2 Danações: Alergia a Metal, Voto de Silêncio. Cada Danação adiciona +1 Âncora.

LUTADORES DE RUA

AÇÃO



Descrição: Os Lutadores de Rua são guerreiros urbanos, mestres do combate físico em locais apertados e imprevisíveis. Eles são formados nas ruas e dominam técnicas de luta que vão desde o boxe sujo até o jiu-jitsu.

Características Iniciais

Corpo 3, Mente 0, Vontade 0

Corpo 2, Mente 1, Vontade 0

Corpo 1, Mente 0, Vontade 2

Bônus Inicial de Poder

+1

Condição Inicial

Encarnado, Apto

Âncoras e Danações

Escolha 3 Âncoras da lista a seguir: Artes Marciais (C), Reflexos Rápidos (C), Resiliência (C), Conhecimentos da Rua (M), Recuperação Rápida (V).

Escolha ou crie até 2 Danações: Fama Indesejada, Inimigos por Todo Lado. Cada Danação adiciona +1 Âncora.

Investigadores Autônomos

SUSPENSE



Descrição: Os Investigadores Autônomos são aqueles que seguem as pistas, desvendam mistérios e se aprofundam em conspirações sem fim. Podem ser detetives particulares, jornalistas investigativos, ou qualquer outro tipo de personagem que persiga a verdade a qualquer custo.

Características Iniciais

Corpo 0, Mente 3, Vontade 0

Corpo 1, Mente 2, Vontade 0

Corpo 0, Mente 2, Vontade 1

Bônus Inicial de Poder

+0

Condição Inicial

Encarnado, Apto

Âncoras e Danações

Escolha 3 Âncoras da lista a seguir: Olhar Clínico (M), Conhecimentos de Psicologia (M), Fotografia Forense (M), Intuição Afiada (V), Contatos na Polícia (M), Percepção Apurada (M).

Escolha ou crie até 2 Danações: Obcecado por um Caso, Inimigos Poderosos. Cada Danação adiciona +1 Âncora.

Âncoras

Âncoras são características especiais que definem a essência de uma personagem e suas habilidades no jogo. Elas representam competências, talentos, poderes ou qualquer coisa que dê à personagem uma vantagem em determinadas situações. Ao utilizar uma Âncora de maneira coerente ou criativa em uma cena, o jogador pode jogar com vantagem e, se especializado na Âncora (representado como um sinal de + ao lado da âncora), adicionar 1d10 ao Oraculum.

As Âncoras são divididas em quatro grupos principais: **Âncoras do Corpo**, **Âncoras da Mente**, **Âncoras da Vontade** e **Minúcias**.

A seguir, apresento listas de Âncoras apenas com títulos, sem descrições, pois cada descrição dependerá do cenário e gênero escolhido. Entre parênteses, estão sugestões de gêneros da ficção para utilizar a âncora.

Âncoras do Corpo

Essas Âncoras estão relacionadas às habilidades físicas de

um personagem, como força, resistência, agilidade, destreza em combate, entre outras. Elas dependem essencialmente da destreza e do preparo físico.

Ágil como um Felino (ação, suspense, fantasia)
Atirador de Elite (ação, suspense, sci-fi)
Atleta Olímpico (ação, alta fantasia, suspense)
Bom de Briga (ação, suspense, terror)
Camuflagem Natural (fantasia, alta fantasia, terror)
Cavaleiro Treinado (fantasia, alta fantasia, ação)
Escalador Experiente (ação, suspense, fantasia)
Esquiva Rápida (ação, fantasia, terror)
Especialista em Armas Brancas (ação, fantasia, alta fantasia)
Fôlego de Ferro (ação, suspense, sci-fi)
Força Bruta (ação, alta fantasia, terror)
Guerreiro do Deserto (fantasia, alta fantasia, ação)
Lutador de Artes Marciais (ação, suspense, terror)
Mestre de Acrobacias (ação, alta fantasia, fantasia)
Mestre em Táticas de Combate (ação, suspense, alta fantasia)
Nadador de Longa Distância (ação, suspense, fantasia)
Pele de Aço (alta fantasia, terror, sci-fi)
Perícia com Escudo (fantasia, alta fantasia, ação)
Perito em Arcos e Flechas (fantasia, alta fantasia, ação)
Rápido como o Vento (ação, alta fantasia, suspense)
Resistente a Venenos (fantasia, suspense, terror)
Sentidos Aguçados (terror, suspense, ação)
Sobrevivente Nato (ação, suspense, fantasia)
Super Velocidade (sci-fi, alta fantasia, ação)

Treinamento Militar Avançado (ação, sci-fi, suspense)

Âncoras da Mente

Estas Âncoras representam habilidades mentais, como inteligência, carisma, conhecimentos especializados, memória, entre outras. Dependem da acuidade mental e do equilíbrio emocional.

Analista de Comportamento (suspense, terror, ação)

Conhecimentos Antigos (fantasia, alta fantasia, terror)

Conhecimentos de Botânica (fantasia, sci-fi, suspense)

Conhecimentos de Psicologia (suspense, terror, ação)

Criptografia (sci-fi, suspense, ação)

Diplomata Persuasivo (fantasia, suspense, ação)

Estratégia Militar (ação, alta fantasia, sci-fi)

Estudioso de Relíquias (fantasia, alta fantasia, suspense)

Físico Teórico (sci-fi, ação, alta fantasia)

Gênio de Matemática (sci-fi, ação, suspense)

Hipnotizador Amador (suspense, terror, ação)

Inteligência Artificial (sci-fi, suspense, ação)

Inventor Criativo (sci-fi, alta fantasia, ação)

Investigador Paranormal (terror, suspense, fantasia)

Línguas Antigas (fantasia, alta fantasia, suspense)

Líder Inspirador (ação, fantasia, alta fantasia)

Lógica Impecável (sci-fi, suspense, ação)

Memória Eidética (suspense, sci-fi, ação)

Oratória Magnética (fantasia, suspense, ação)

Percepção Apurada (terror, suspense, fantasia)

Professor Experiente (suspense, fantasia, alta fantasia)

Raciocínio Lógico (sci-fi, suspense, ação)
Resiliência Mental (terror, suspense, sci-fi)
Sagacidade Política (fantasia, suspense, ação)
Xenolinguista (sci-fi, fantasia, suspense)

Âncoras da Vontade

Estas Âncoras estão ligadas à força de vontade, habilidades sobrenaturais e poderes místicos. Incluem resistências mentais, capacidades de manipular a realidade ou utilizar poderes mágicos.

Acesso ao Plano Astral (fantasia, alta fantasia, terror)
Arcanista Veloz (fantasia, alta fantasia, terror)
Aura de Proteção (fantasia, alta fantasia, terror)
Bênção Divina (alta fantasia, terror, ação)
Canalizador de Energia (sci-fi, alta fantasia, ação)
Comandante de Espíritos (fantasia, terror, alta fantasia)
Controle Elemental (alta fantasia, fantasia, sci-fi)
Cura Espiritual (fantasia, alta fantasia, terror)
Detecção de Mentiras (suspense, ação, fantasia)
Escudo Mental (terror, sci-fi, alta fantasia)
Exorcismo (fantasia, terror, alta fantasia)
Fé Inabalável (fantasia, alta fantasia, terror)
Ilusão Avançada (fantasia, alta fantasia, terror)
Intuição Sobrenatural (suspense, terror, fantasia)
Manipulação de Sombras (terror, alta fantasia, fantasia)
Mediunidade (fantasia, suspense, terror)
Milagreiro (alta fantasia, terror, fantasia)
Necromancia Básica (fantasia, alta fantasia, terror)

Premonição (terror, fantasia, alta fantasia)
Presença Assustadora (terror, alta fantasia, suspense)
Projeção Astral (fantasia, alta fantasia, terror)
Pungência da Verdade (suspense, fantasia, terror)
Resistência ao Controle Mental (terror, sci-fi, alta fantasia)
Telepatia (sci-fi, alta fantasia, terror)
Transmutação Menor (fantasia, alta fantasia, sci-fi)

Minúcias

Minúcias são detalhes únicos que não estão necessariamente ligados diretamente às três características principais. Podem incluir objetos especiais, status, habilidades únicas ou qualquer outro recurso narrativo.

Amuleto Protetor (fantasia, alta fantasia, terror)
Antigo Tomo Místico (fantasia, terror, alta fantasia)
Armadura Ancestral (fantasia, alta fantasia, ação)
Cofre Secreto (suspense, fantasia, sci-fi)
Companheiro Animal (fantasia, alta fantasia, ação)
Contato Governamental (ação, suspense, sci-fi)
Desintegrador de Plasma (sci-fi, ação, alta fantasia)
Esconderijo Seguro (suspense, ação, fantasia)
Elfo (fantasia, alta fantasia, terror)
Ferramentas de Arrombamento (suspense, ação, fantasia)
Gnomo (terror, fantasia, alta fantasia)
Hacker Experiente (sci-fi, suspense, ação)
Identidade Falsa (suspense, ação, terror)
Insígnia Real (fantasia, alta fantasia, ação)
Meio-elfo (fantasia, alta fantasia, suspense)

Medalhão de Proteção (fantasia, alta fantasia, terror)
Mochila de Suprimentos (ação, fantasia, suspense)
Orc (fantasia, alta fantasia, terror)
Ordem Secreta (suspense, fantasia, terror)
Passo Livre Interestelar (sci-fi, ação, fantasia)
Pílula de Força (sci-fi, ação, alta fantasia)
Runa de Invisibilidade (fantasia, alta fantasia, suspense)
Sistema de Drones (sci-fi, ação, suspense)
Traje de Camuflagem Avançado (sci-fi, ação, suspense)
Venenos Exóticos (fantasia, alta fantasia, terror)

Cada Âncora tem o potencial de enriquecer a narrativa e oferecer diversas possibilidades para as interações no jogo. Utilize a criatividade ao utilizá-las!

Danações

Danações são elementos narrativos que causam dificuldades e obstáculos para a personagem na ficção do jogo. Elas podem representar maldições, limitações físicas, traumas psicológicos, fraquezas sobrenaturais, entre outros fatores que complicam a jornada da personagem. Ao escolher uma Danação, o jogador aceita um desafio extra que pode ser explorado narrativamente, oferecendo profundidade à personagem e oportunidade para o desenvolvimento dramático.

Danações ao serem relacionadas com a cena, obrigam o jogador a *jogar com desvantagem, independente do número de âncoras engatilhadas*.

Abaixo está uma lista única de 30 Danações, organizadas em ordem alfabética. Cada uma possui um gênero de cenário sugerido entre parênteses:

Amaldiçoado pelo Sol (terror, fantasia)

Anomalia de Magia (alta fantasia, fantasia)

Aversão a Tecnologia (sci-fi, suspense)

Bipolaridade Emocional - Oscilações extremas de humor que afetam as decisões da personagem. (suspense, drama)

Bloqueio Psíquico (sci-fi, fantasia)

Cegueira Parcial ou Total (suspense, fantasia)

Condenado a Morrer Jovem (fantasia, drama)

Corpo Frágil (ação, terror)

Dependência de Substância (suspense, terror)

Destemido Inconsequente (ação, terror)

Exílio Permanente (fantasia, alta fantasia)

Família Marcada (suspense, terror)

Fome Insaciável (terror, suspense)

Fraqueza à Água Corrente (fantasia, terror)

Gagueira Incapacitante (suspense, drama)

Ilusões Persistentes (terror, suspense)

Imortalidade Sofrida (fantasia, terror)

Inimigos em Cada Esquina (ação, suspense)

Insônia Crônica (suspense, terror)

Maldição da Fúria Incontrolável (ação, terror)

Marca dos Condenados (fantasia, terror)

Mente Fragmentada (suspense, drama)

Morte a Todos que Ama (terror, suspense)

Necessidade de Terra Natal (fantasia, alta fantasia)

Obcecada por Vingança (ação, drama)

Paranoia Extrema (suspense, terror)

Perda do Senso de Tempo (fantasia, sci-fi)

Poderes Incontroláveis (fantasia, alta fantasia)

Repulsa ao Sagrado (fantasia, terror)

Vulnerabilidade Sobrenatural (fantasia, terror)

Essas Danações não apenas adicionam um nível de dificuldade para a personagem, mas também enriquecem a narrativa, fornecendo ganchos interessantes para o desenvolvimento da história. A escolha de uma Danação deve ser feita cuidadosamente, considerando tanto o cenário quanto o estilo de jogo desejado.

Mecânicas básicas de DdM^N

As mecânicas de DdM^N são estruturadas da maneira mais compreensível possível. É ideal ter em mente que, neste jogo, o mais importante é a história que está sendo construída e contada coletivamente pelos jogadores (na ficção do jogo), do que regras simulacionistas que, não obstante, atrapalham o ritmo da narrativa. As regras (ou mecânicas, ou sugestões...), presentes neste livro, visam, não simular a possível realidade de um cenário de ficção, mas, sim, contribuir, de maneira dinâmica e intuitiva, para com a história e as aventuras contadas em uma sessão de RPG. E, principalmente, com a diversão de todos os envolvidos.

Neste capítulo está concentrado o conjunto de regras e mecânicas básicas que você precisa saber para jogar o que quiser com DdM^N.

Sinta-se livre para mudar e adaptar o que quiser neste capítulo (ou no livro inteiro). Uma das melhores maneiras, e mais práticas, para alterar e/ou adaptar os elementos do DdM^N é usar como base o Sistema Narrativista Customizável de RPG

2D6WORLD (agora, em sua 2ª edição), de autoria de Newton “Nitro” Rocha. Apesar de DdM^N substituir os d6 por d10, 80% do sistema é derivado do 2d6WORLD.

Caso você, e seu grupo de jogo, não tenha acesso a dados de 10 faces, no final desse livro existe uma sugestão para adaptar e continuar utilizando os dados comuns de 6 faces (d6) no jogo.

A mecânica mais importante: é uma conversa

A principal dinâmica e mecânica do jogo é, sem rodeios, *uma conversa* entre as jogadoras e a teurgista.

A conversa se dá, geralmente, com a teurgista descrevendo uma cena e perguntado às jogadoras o que elas pretendem fazer, como pretendem contribuir para com a narrativa ficcional da cena proposta.

Júlia, Alessandra e Fernando estão jogando uma sessão de um cenário que criaram utilizando o DdM^N, agora ambientado em um cenário de ficção científica no estilo space opera. Júlia é a teurgista. Alessandra e Fernando interpretam personagens que estão envolvidos diretamente com mistérios espaciais e investigações de alta tecnologia.

Júlia diz: Nossa história começa na virada do ciclo solar do ano 2312 para 2313, a bordo da estação orbital Arkadia-7, que orbita o planeta desértico Tarsis Prime. A profecia sobre o despertar dos Deuses das Estrelas não se concretizou... ainda. O ciclo solar de 2312 não terminou. Alessandra e Fernando, suas personagens estão investigando uma seita de adoradores do enigmático Ahr'tuk, um antigo ser cósmico associado à morte e ao vazio interestelar. A personagem de Alessandra, buscando informações sobre o desaparecimento de seu pai, acabou esbarrando no Anel de Cristal, um mercado flutuante nas docas da Arkadia-7 que, à noite, abriga reuniões clandestinas dos cultistas de Ahr'tuk. Talvez eles tenham algumas respostas... ou talvez sejam muito perigosos. O que as personagens

de vocês irão fazer? Como vocês contribuem para a cena?

Alessandra diz: Minha personagem se chama Angélica Rayne, uma ex-agente da Federação de Exploradores agora vivendo à margem da lei. Ela usa o comunicador holográfico do seu implante neural para fazer uma ligação para a personagem do Fernando. Ela pede ajuda e reforços para enfrentar os cultistas.

Fernando diz: Meu personagem se chama Natanael Targan, um navegador e sensível empático especializado em prever rotas estelares e influências gravitacionais. Ele atende à comunicação de Angélica e diz que, por uma infeliz coincidência, ele está dentro do Anel de Cristal. Ele se infiltrou entre os cultistas, mas agora está preso em uma cela de contenção, aguardando ser interrogado ou, quem sabe, sacrificado ao misterioso Ahr'tuk. Bem... é o que ele imagina, apesar de os cultistas terem deixado seu comunicador neural ativo.

Júlia diz: Excelente. Alessandra, o que Angélica faz? ...

Aqui, ao contrário dos RPGs tradicionais, não existem turnos e nem jogadas de iniciativa. É a conversa que dita o ritmo e os rumos da história. Os impasses podem ser resolvidos com uma votação e, em casos de empate, o voto da teurgista é o voto de minerva.

Quando surgem na narrativa perguntas, questionamentos ou declarações de ações tais como “o que você faz?”, “o que eu enxergo?”, “eu procuro por..”, “eu ataco com...”, “eu tento fazer isso...” etc. A teurgista diz se é ou não é uma situação para realizar um teste.

A conversa, a história que está sendo contada coletivamente (narrativa), deve ser a principal dinâmica do jogo. Os testes não devem ser banalizados, mas, sim, devem aparecer como um elemento narrativo, de caráter extraordinário, que possa gerar tensão, suspense e situações que movimentem a história para direções que surpreendam e cativem o grupo de

jogo (teurgista e jogadores) a querer se envolver mais, saber mais e, principalmente, contribuir mais.

Teste, Oraculum e Insights

Quando o teurgista estabelece *um teste* no jogo, ele anuncia o *risco*, explica e pergunta ao jogador se ele realizará *uma ação de confronto* (ver adiante) ou *uma ação evasiva* (ver adiante). Então, o teurgista diz qual *característica é engatilhada* – Corpo, Mente ou Vontade –, o jogador confere se possui alguma *âncora* relacionada com a *característica engatilhada*. Se sim, possui uma *âncora* (ou mais), faz o teste com vantagem – rola o oraculum, e considera como *insights* os dados com valores 7, 8, 9 e 10; se não, não possui âncora relacionada, faz uma jogada normal, considera como *insights* apenas os dados com valores 8, 9 e 10. Se o jogador tiver uma *danação* relacionada com a *característica engatilhada*, e/ou, se o nível do *risco* do teste superar as suas *âncoras*, ele faz o teste com uma *desvantagem* – rola o oraculum, e considera como *insights* apenas os dados com valores 9 e 10.

Teste	Descrição
Normal	Todos os dados que saírem com os números 8, 9 e 10 são considerados <i>insights</i> .
Com Vantagem	Todos os dados que saírem com os números 7, 8, 9 e 10 são considerados <i>insights</i> .
Com Desvantagem	Todos os dados que saírem com os números 9 e 10 são considerados <i>insights</i> .

Oraculum: é a quantidade de dados (d10) que a jogadora rolará para obter insights e, assim, ler o resultado do teste. O oraculum é formado por:

1 + valor da característica engatilhada + âncoras + outros elementos narrativos favoráveis - danoções - outros elementos narrativos prejudiciais = Xd10

A jogadora sempre rolará em seu oraculum, no mínimo, 1d10. Mesmo que a soma dê negativa. Neste caso, a jogadora, ou *joga com desvantagem* ou *obtem um fracasso automático*, a depender da teurgista.

Júlia (teurgista) diz: Alessandra, a sua personagem Angélica está diante de um cultista que está, claramente, com a intenção de agredir Angélica. As personagens estão em uma sala pequena com algumas cadeiras e uma mesa de centro.

Alessandra (jogadora) diz: minha personagem se encontra próxima ou distante do cultista?

Júlia (teurgista) diz: Angélica está, mais ou menos, a 3 metros de distância. Se você quiser fazer algo, e terá que fazer, pois o cultista está ficando cada vez mais próximo...

Alessandra (jogadora) diz: ok. Olha, a Angélica vai pegar uma cadeira e ir para cima do cultista, por hora, com a intenção de atordoar.

Júlia (teurgista) diz: esta ação, é uma ação de Risco Baixo. Faça uma Jogada Normal e a característica engatilhada é Corpo.

Alessandra (jogadora) diz: hum... Angélica tem Corpo 0... Então, meu oraculum é apenas 1d10...

Como ler o resultado do teste:

Resultado	Como ler o resultado
2 ou + insights obtidos	SUCESSO: a ação foi realizada conforme a jogadora pretendia. A jogadora narra sua ação.
1 insight obtido	SUCESSO PARCIAL: a ação é realizada, mas uma complicação é adicionada pela teurgista.
Nenhum insight obtido ou 3 ou + dados com o resultado 1	FRASCASSO: a ação anunciada falha. A teurgista descreve a cena com uma consequência ruim para a personagem da jogadora.

Âncoras e Especializações nos Testes

Caso a personagem da jogadora tenha uma ou mais âncoras relacionadas com a cena e a característica engatilhada, ela faz um teste com Vantagem (como visto anteriormente). Todavia, caso a personagem tenha uma âncora relacionada com especialização (representada na ficha da personagem com um sinal de + ao lado da âncora), ela adiciona +1d10 ao oraculum.

Danações nos Testes

Caso a personagem da jogadora tenha uma ou mais danações relacionadas com a cena e a característica engatilhada, ela faz um teste com Desvantagem. Não importa quantas âncoras a personagem tenha, se houver uma (ou mais) danação, a danação sempre prevalece.

A Danação também anula possíveis bônus de especialização de âncora.

Angélica, personagem de Alessandra, possui duas âncoras, sendo uma

dessas âncoras com especialização (+), porém, há uma danoção em sua ficha que atrapalha a cena. Independente da quantidade de âncoras e especializações, Alessandra realizará um teste com Desvantagem para a sua personagem Angélica.

Também não é relevante (para fins de mecânicas de Teste) a quantidade de danoções que a personagem tenha que possam interferir na cena. Sempre será realizado um teste com Desvantagem, apenas.

Risco do Teste e Estamina

Quando o teurgista pedir um teste, ele deve, também, anunciar qual é o nível do risco, caso o jogador opte por uma ação de confronto (ou acabe em uma). Existem 4 níveis de risco. São eles:

Nível	Descrição do Risco
1 BAIXO	Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, possui uma consequência leve. (a Condição inicial da personagem pode mudar para exausta, sem ânimo -1d, confusa -1d ou ferida -1d).
2 MÉDIO	Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, possui uma consequência grave. Mas não grave o suficiente para prejudicar a personagem (a Condição inicial da personagem pode mudar para exausta, sem ânimo -1d, confusa -1d ou ferida -2d).
3 ALTO	Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, possui uma consequência gravíssima. E prejudicará muito a personagem (a Condição inicial da personagem pode mudar para doente -1d, -2d ou -3d, ferida -2d ou -3d, até insana).
4 MORTAL	Significa que um SUCESSO PARCIAL, ou FRACASSO, pode causar a morte da Personagem. Se a personagem sobreviver, será por um milagre, e terá consequências permanentes, tais como estado vegetativo, insanidade, perda dos sentidos, infectada por um vírus sem vacina que a transformará em um zumbi, entre outros (a Condição inicial da personagem pode mudar para paralisada ou morta).

O jogador pode, caso queira, *gastar pontos de Poder para reduzir o nível de risco do teste*. Esse gasto de pontos representa, na ficção do jogo, a capacidade da personagem de extrapolar as suas próprias limitações no intuito de atingir seus objetivos. Ao invés de declarar que está gastando *pontos de Poder*, declara que está *gastando estamina*. É o que, no dito popular, costuma-se chamar de “deu o sangue pela causa” ou essa pessoa tem uma “vontade sobre-humana”. O jogador pode gastar 2 pontos de Poder para reduzir em 1 nível o nível de risco ou acrescentar 1d10 ao seu oraculum, 4 pontos para reduzir em 2 níveis o nível de risco ou acrescentar 2d10 ao seu oraculum, e 6 pontos para reduzir em 3 níveis o nível de risco ou acrescentar 3d10 ao seu oraculum. Os gastos de pontos de Poder (Estamina) são recuperados somente ao final da sessão de jogo. Recuperam-se todos os pontos gastos de uma vez.

Pontos de Poder (Estamina)	Níveis de Risco ou +xd10
2	Reduz 1 nível ou +1d10
4	Reduz 2 níveis ou +2d10
6	Reduz 3 níveis ou +3d10

Júlia (teurgista) diz: você tem quantos pontos de poder?

Alessandra (jogadora) diz: deixa eu ver aqui na ficha... tenho 3 pontos.

Júlia (teurgista) diz: você pode, se quiser, gastar 2 pontos para aumentar o seu oraculum em +1d10.

Alessandra (jogadora) diz: perfeito. Então, agora vou rolar 2d10. [Alessandra rola os dados e obtém, nos dados, os valores 8 e 9]. Isso! Dois insights!

Júlia (teurgista) diz: Excelente. Com 2 insights você obteve sucesso. Conte pra gente o que Angélica faz com a cadeira contra o cultista?

Em outra situação:

Angélica, a personagem de Alessandra, precisa pular do terraço de um prédio para o outro. Apesar de ser uma distância relativamente curta, a queda é uma queda de 6 metros. O que faz a teurgista Júlia anunciar que o teste é de risco ALTO. A personagem de Angélica possui a característica corpo (gatilho para o teste em questão) com bônus 0 e Pontos de Poder 3, não tem nenhuma âncora que possa ajudar na ação, logo, ela decide gastar 2 pontos de Poder (Estamina) para reduzir o risco do teste de ALTO para MÉDIO. Assim, caso a personagem falhe e caia, no máximo, ela precisará assinalar a condição ferida -2d, poderá ficar muito machucada, mas não correrá o risco de morrer. Com o gasto de seus pontos de Poder, isso pode fazer com que, mesmo que seja bem sucedida no teste, a personagem ganhe alguma dano temporária como, por exemplo, medo de altura ou vertigem quando estiver próxima a terraços ou bordas de locais muito altos.

Usar *pontos de Poder* como *Estamina* é opcional e deve sempre ser anunciado *antes* de rolar o oraculum.

Ação de confronto

Em situações, dentro da ficção do jogo, onde a personagem entra em algum tipo de confronto direto (entrar em uma briga, disputar uma queda de braço, encarar um inimigo, combate pequeno ou massivo, medir forças físicas ou mentais etc.), se a jogadora anunciar que a personagem vai realizar os testes e encarar os riscos, ela está em uma Ação de Confronto.

A jogadora realiza o teste e, caso obtenha um FRACASSO (em testes de risco médio ou alto), ganha 1 ponto de experiência. O que significa, dentro da ficção do jogo, que a personagem aprende com os erros. O limite é de 2 pontos de experiência por sessão de jogo. Caso a jogadora falhe uma terceira vez, ela não recebe um terceiro ponto de experiência.

Ação Evasiva

Em situações, dentro da ficção do jogo, onde a personagem, diante de um perigo de risco *médio*, *alto* ou *de morte*, decide evitar o confronto, ela simplesmente gasta 2 pontos de Poder, faz o teste da característica indicada pela teurgista (joga com Vantagem, independentemente de qualquer fator), caso seja bem sucedida no teste, narra como e por que a personagem optou por não participar do confronto. Caso a personagem falhe no teste, ela automaticamente entra em Ação de Confronto e, caso falhe no teste da Ação de Confronto, não ganha pontos de experiência, mas, sim, uma danoção temporária escolhida pela teurgista (que esteja de acordo com o nível do risco e cena que está sendo narrada). Caso a personagem não possua pontos de Poder, ela pode ganhar uma *Condição* escolhida pela teurgista em troca de realizar a Ação Evasiva.

Fio Narrativo e Evento

Independente do Risco do Teste ou do tipo (Normal, Vantagem ou Desvantagem), um insight com o resultado 10, no d10, desencadeia a possibilidade de um Fio Narrativo (FN). O que significa que, na ficção do jogo, por exemplo, um oraculum que tenha resultado em 3 insights dois dados com

o valor 10, permite à jogadora receber 2 Fios Narrativos para acrescentar um novo Evento à sua cena. Cada 10 no d10 rolando é igual a 1 Fio Narrativo.

Existem 3 tipos de Eventos que podem acontecer com o uso do Fio Narrativo: *Carta na Manga*, *Flashback* e *Furo no Roteiro*. Cada evento exige uma quantidade de Fio Narrativo (FN) para ser ativado.

Carta na Manga (1 FN): a jogadora pode revelar um item, conhecimento ou habilidade previamente desconhecida, mas que faz sentido dentro do contexto da personagem e da história.

Exemplo: Durante um confronto crítico, a personagem saca um amuleto mágico que tinha escondido, capaz de neutralizar a ameaça presente. Ou revela que, por anos, estudou secretamente um feitiço raro que pode resolver a situação.

Flashback (2 FN): a jogadora pode introduzir um flashback que adiciona contexto ou explica uma habilidade, relacionamento, ou item que a personagem possui. Este flashback deve ser coerente com a história e o desenvolvimento da personagem.

Exemplo: Em um momento crucial, a personagem se lembra de um treinamento especial que recebeu de um mentor anos atrás, detalhado em uma cena de flashback, que agora lhe dá a habilidade necessária para superar o desafio.

Furo no Roteiro (3 FN ou+): a jogadora pode criar uma inconsistência ou brecha na trama, permitindo que a personagem se beneficie disso para superar uma dificuldade ou desafio.

Exemplo: Durante uma fuga desesperada, a personagem percebe uma falha na segurança que foi esquecida pelo inimigo, como uma porta deixada destrancada, permitindo-lhe escapar sem ser detectada.

Cada Evento acrescentado pelo uso de Fio Narrativo deve ser usado de maneira criativa e justificada dentro da ficção do jogo. O teurgista tem a palavra final sobre a aplicabilidade e a coerência da adição do Evento à cena.

A mecânica do Evento permite às jogadoras adicionar profundidade e dinamismo à narrativa, proporcionando momentos inesperados e emocionantes durante uma sessão.

Falha Automática (opcional)

Na hipótese de o grupo de jogo escolher utilizar a regra de Falha Automática, basta seguir as seguintes diretrizes: toda vez que um oraculum for rolado, independente do risco e da jogada, e três dados saírem com a face 1 para cima, a personagem falha automaticamente, a despeito de outros dados do oraculum saírem com insights suficientes para um sucesso parcial ou até mesmo um sucesso. A trinca de uns, também anula a possibilidade de Fios Narrativos.

Resolvendo Conflitos entre Personagens

DdM^N foi pensado para jogos pautados na cooperação, porém, caso algumas jogadoras queiram colocar suas personagens em conflito, basta cada uma fazer um Teste Normal da característica engatilhada, quem tiver mais insights vence a disputa. Em caso de empate, âncoras que beneficiem a personagem somam como + 1 insight.

Condição da Personagem

Caso o jogador obtenha um SUCESSO PARCIAL ou um FRACASSO, a sua personagem pode receber uma *condição*,

podendo ser temporária ou permanente, que é uma abstração narrativa que indica a condição física e/ou psíquica da mesma.

Na ficha da Personagem a área da Condição da Personagem é a área indicada abaixo da sentença “A personagem está...”.

Existem 12 condições iniciais previstas para a personagem, são elas:

Encarnada: é a condição inicial de quase a totalidade das personagens. A personagem possui um corpo físico no Plano de Manifestação. Pode interagir diretamente com o mundo material, sofrer danos físicos, e usar habilidades que requerem presença física.

Desencarnada: a personagem perdeu seu corpo físico e agora existe como um espírito ou alma. Não pode interagir fisicamente com o mundo material (a não ser que seja do arquétipo Magus ou Spiritum), mas pode se mover através de paredes e realizar outras ações espirituais.

Apta: a personagem está em boas condições físicas e mentais. Pode agir e reagir normalmente, sem penalidades relacionadas à sua condição.

Exausta: a personagem está extremamente cansada, física ou mentalmente. Sofre penalidades em testes (-1 dado no oraculum), e pode precisar descansar antes de continuar.

Sem ânimo: a personagem está desmotivada e encontra dificuldade em encontrar forças para agir. Testes são mais difíceis (joga com Desvantagem), e a personagem pode hesitar em situações críticas.

Confusa: a personagem está desorientada e tem dificuldade em distinguir o que é real. Pode agir de forma errática, com penalidades em testes (joga com Desvantagem).

Doente: a personagem sofre de uma doença que afeta seu desempenho. Pode ter penalidades que vão do nível 1 ao 3 (cada nível representa menos 1d10 no oraculum), e sua condi-

ção pode piorar sem tratamento adequado.

Envenenada: a personagem foi envenenada, sofrendo alterações na sua condição contínuas ou penalidades em testes (menos 2d10 no oraculum). O veneno pode ter efeitos variados dependendo de sua natureza.

Ferida: a personagem sofreu danos físicos significativos. Movimentos são mais difíceis, e há penalidades em combate e outras atividades físicas. Pode ter penalidades que vão do nível 1 ao 3 (cada nível representa menos 1d10 no oraculum).

Insana: a personagem sofreu um colapso mental, resultando em comportamento irracional ou alucinações. Testes falham automaticamente, e a personagem pode agir de maneira imprevisível.

Paralisada: a personagem está incapaz de se mover ou reagir fisicamente. Pode ser devido a um ataque, feitiço, ou condição física severa.

Morta: a personagem morreu e não pode mais agir no mundo material. Dependendo da ficção do jogo, pode existir a possibilidade de ressurreição ou continuar como um espírito (adquirindo a condição desencarnada).

Estas condições refletem diferentes estados de vulnerabilidade e capacidade, impactando diretamente a forma como a personagem pode interagir na ficção do jogo e enfrentar desafios.

Obviamente, existem inúmeras condições que a personagem pode adquirir. Por isso, na ficha, há um espaço para ser preenchido por condições que não foram previamente contempladas neste Módulo Básico.

As condições são, normalmente, temporárias. Caso haja uma condição permanente, ela automaticamente se transforma em uma danação.

Condições, Risco e Origem

Condições Possíveis	Risco / Origem
Exausta, confusa	BAIXO ORIGEM (Não Letal): socos, pontapés, golpes sem a intenção de matar...
Exausta, confusa, ferida (-1 a -2)	BAIXO - MÉDIO ORIGEM (Grave): armas brancas, facas, golpes marciais...
Envenenada, ferida (-1 a -3), morta	MÉDIO - ALTO ORIGEM (Letal): armas de fogo em geral
Ferida -3, envenenada, paralisada, morta	ALTO - MORTAL ORIGEM (Massivo): armas pesadas, de guerra, explosivos...
Envenenada, paralisada, morta, desencarnada	MORTAL ORIGEM (Aniquilação): explosões nucleares, lava vulcânica, queda de precipícios...

Sem estatísticas de Armas

DdM^N é sobre contar histórias, usar a imaginação para se divertir e realizar uma atividade coletiva e criativa. Armas existem na ficção de jogo, mas as suas estatísticas estão completamente fora da proposta deste jogo. DdM^N não é sobre romantizar a violência e/ou uma indústria que vive da morte. Se uma metralhadora possui tanta munição e dispara tantos tiros por segundo, isso não interessa neste jogo. O que interessa é como as jogadoras utilizarão sua criatividade para descrever uma cena e resolver uma situação na ficção do jogo,

fazendo com que, assim como em um bom livro, a ficção faça com que quem a interpreta amadureça, aprenda, se torne alguém melhor, mais consciente de si e do mundo em que vive ou, não menos importante, que se divirta com todos durante as sessões de DdM^N.

Deus Ex Machina

Uma *única vez* por sessão de jogo, o jogador pode invocar uma jogada *Deus Ex Machina*. Independentemente de qualquer regra já mencionada, antes ou depois neste livro, o jogador pode anunciar, antes de realizar qualquer teste ou descrição de cena, que deseja realizar uma jogada *Deus Ex Machina*.

A jogada funciona assim: após anunciar sua intenção, o jogador, em voz alta, escolhe um número de 1 a 10 e rola 1d10. Se o número que sair no dado for o número anunciado pelo jogador, ele pode resolver a cena em questão da maneira que desejar, independente de características, âncoras, danças, riscos etc.; se o número que sair no dado não for o número anunciado, bem... Aí a teurgista poderá incorporar o Caos e, desde que não prejudique a diversão e o andamento da história, incorporar novos elementos que atormentem o personagem que invocou *Deus Ex Machina*. Dar danças temporárias de acordo com o número rolado no dado ao personagem, distribuir o valor do dado em pontos de experiência para os outros jogadores etc.

A única limitação de ações e intervenções para a jogada *Deus Ex Machina* é a diversão de todos os envolvidos e a história que todos estão contando coletivamente.

O jogador que falhar na jogada *Deus Ex Machina*, também, terá todos os seus testes realizados como uma *jogada com desvantagem*, independentemente de qualquer fator e/ou regra, até o final da sessão de jogo.

Níveis e experiência

Conforme os dados vão sendo rolados e as histórias vão ganhando forma e avançando, dentro da ficção do jogo, as personagens dos jogadores vão evoluindo, adquirindo experiência e tendo mais recursos para lidar com as situações e riscos apresentados pela teurgista.

Em DdM^N essa evolução é representada através de pontos de experiência que se acumulam e, quando atingem um determinado valor, elevam o nível da personagem, que ganha mais elementos narrativos em sua ficha.

Todas as personagens começam o jogo no nível 1 e podem chegar até o nível 13 (em aventuras vividas por seres mortais), ou até o nível 20 (em aventuras onde as personagens se tornam divindades andando sobre a Terra).

Existem 2 maneiras de ganhar pontos de experiência. A primeira é quando a jogadora realiza um teste, em uma Ação de Confronto, de risco MÉDIO ou ALTO, e falha. A segunda maneira é quando a sessão de jogo chega ao final, geralmente, após 3 ou 4 horas de duração (podem ser mais ou menos, não há um limite). Ao final da sessão, a teurgista deverá fazer as seguintes perguntas para TODAS a jogadoras presentes:

1. A sua personagem aprendeu algo novo na história que contamos hoje?

2. A sua personagem enfrentou algum desafio de risco médio, alto ou mortal?
3. A sua personagem ajudou outra(s) personagem(s) a resolver alguma situação?
4. Os objetivos da sua personagem foram atingidos?
5. A sua personagem adquiriu, nesta sessão de jogo, alguma danoção temporária ou permanente?

Cada jogadora deverá marcar 1 ponto de experiência (pintar uma bolinha abaixo das fases lunares na ficha de personagem) para cada 2 respostas afirmativa. Quando completar 5 pontos de experiência, a personagem ganha um novo nível.

Por exemplo, se está no nível 1 passa para o nível 2.

Ao atingir um nível par escolha uma nova âncora ou especialize uma âncora existente; aumente em +1 o poder da personagem.

Ao atingir um nível ímpar aumente em +1 uma das características (Corpo, Mente ou Vontade). Não é possível aumentar a mesma característica duas vezes seguidas, pois é preciso alternar. Se, ao atingir um nível ímpar, aumentar Corpo, no próximo nível pode aumentar Vontade ou Mente, mas não Corpo.

Até o nível 13, o limite máximo de bônus de uma característica é +5 e, a partir do nível 14, não há um limite para bônus em uma característica.

OBS: Note que a tabela ao lado indica o quanto de pontos a personagem acumula ao longo dos níveis. Uma personagem de nível 12, por exemplo, não ganha 6 âncoras de uma vez, mas, sim, no nível 12 ela recebe uma sexta âncora para adicionar ou especializar.

Nível	Aprimoramentos
1	Valores iniciais da criação da personagem.
2	+1 âncora (ou especialização); +1 de Poder
3	+1 (C, M ou V)
4	+2 âncoras (ou especializações); +2 de Poder
5	+2 (C, M ou V)
6	+3 âncoras (ou especializações); +3 de Poder
7	+3 (C, M ou V)
8	+4 âncoras (ou especializações); +4 de Poder
9	+4 (C, M ou V)
10	+5 âncoras (ou especializações); +5 de Poder
11	+5 (C, M ou V)
12	+6 âncoras (ou especializações); +6 de Poder
13	+6 (C, M ou V)
14	+7 âncoras (ou especializações); +7 de Poder
15	+7 (C, M ou V)
16	+8 âncoras (ou especializações); +8 de Poder
17	+8 (C, M ou V)
18	+9 âncoras (ou especializações); +9 de Poder
19	+9 (C, M ou V)
20	+10 âncoras (ou especializações); +10 de Poder

Evoluindo personagens imortais

Conforme os dados vão sendo rolados e as histórias vão ganhando forma e avançando, dentro da ficção do jogo, as personagens dos jogadores vão evoluindo, adquirindo experiência e tendo mais recursos para lidar com as situações e riscos apresentados pela teurgista.

Ao contrário de jogos onde a evolução das personagens mortais é representada através de níveis, para personagens imortais – como Vampiros, Anjos, Demônios etc. – essa evolução é representada através de décadas e as personagens vão se aprimorando a cada biênio (dois anos).

Todas as personagens começam o jogo no início da primeira década. A cada biênio as personagens ganham âncoras novas ou aumentam permanentemente alguma de suas características, mas só quando completam uma década é que seus poderes aumentam.

Quando a história avança um biênio (2 anos na ficção do jogo) a teurgista deve fazer as seguintes perguntas às jogadoras sobre suas personagens:

1. A sua personagem aprendeu algo novo na história que contamos?
2. A sua personagem enfrentou algum desafio de risco médio, alto ou mortal?
3. A sua personagem ajudou outra(s) personagem(s) a resolver alguma situação?
4. Os objetivos da sua personagem foram atingidos?
5. A sua personagem adquiriu, nesta sessão de jogo,



alguma fraqueza temporária ou permanente?

Se as jogadoras responderem positivamente a pelo menos uma das cinco questões, elas ganham (cada uma):

Uma nova âncora: escolha uma nova âncora ou especialize uma âncora existente; ou

Aumento de uma característica permanentemente: aumente em +1 uma das características (Corpo, Mente ou Vontade). Não é possível aumentar a mesma característica duas vezes seguidas, pois é preciso alternar. Se, ao atingir um novo biênio, aumentar Corpo, no próximo biênio pode aumentar Vontade ou Mente, mas não Corpo.

Após completar um biênio, as jogadoras preenchem em suas fichas os círculos abaixo das fases da lua e, quando completarem uma década ganham:

+ 2 pontos de Poder: acrescenta + 2 pontos de Poder à quantidade de pontos atuais em sua ficha; e

Ganha um novo poder: a personagem pode escolher um novo poder de uma lista apresentada pela teurgista, ou criar um novo poder (com a autorização da teurgista).

Regra de Ouro

A Regra de Ouro em DdM^N é, basicamente, mude o que precisar mudar, adapte o que quiser adaptar, altere o jogo da maneira que preferir, desde que contribua para a diversão de todas as pessoas envolvidas.

Neste livro estão as regras de um jogo e não o dogma de

alguma religião.
Diversão é a lei.
Diversão sob vontade.



**Mecânicas de
Poderes em
DdM^N**

Aqui estão as regras gerais para jogar com personagens que realizam efeitos mágicos, sejam eles magias, milagres ou outros poderes.

Caso você esteja jogando com uma personagem que manipulará algum tipo de poder (sobrenatural, psíquico, cibernético...), é preciso se familiarizar com a característica e as regras de Poder.

Poder (regras universais)

Poder é um conceito abstrato para medir e controlar a quantidade de feitiços e efeitos sobrenaturais que uma personagem é capaz de realizar na ficção do jogo, em uma sessão de RPG utilizando DdM^N.

Para saber o Poder inicial que uma personagem possui, é bem simples, basta somar o bônus da característica Vontade ao Bônus inicial do Arquétipo (caso tenha). Toda vez que a personagem alcança um nível par, o seu Poder também aumenta.

Poder = Vontade + Bônus inicial do Arquétipo + 1 ponto a cada nível par.

Cada ponto de Poder gasto é igual ao nível de Poder do efeito sobrenatural que a personagem está produzindo. A recuperação dos pontos gastos dependerá do tipo e nível de poder utilizado (feitiço, milagre, dádiva...) definido pela teurgista.

Angélica, personagem de Fernanda, gasta 3 pontos de poder para realizar um feitiço de nível 3.

Os limites de Poder estão listados na tabela a seguir:

Nível/Custo	Alcance	Dano	LD10	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Duração do Efeito
1	5m	NÃO LETAL	+1d10	20kg	-	1m	imediatO
2	10m	NÃO LETAL	+1d10	40kg	6km/h	10m	até 24h
3	25m	GRAVE	+2d10	80kg	12km/h	100m	até 72h
4	50m	GRAVE	+2d10	160kg	24km/h	1km	até 1 semana
5	100m	LETAL	+3d10	320kg	48km/h	10km	até 1 mês
6	200m	LETAL	+3d10	640kg	100km/h	100km	até 3 meses
7	400m	MASSIVO	+3d10	1280kg	200km/h	1000km	até 6 meses
8	800m	MASSIVO	+4d10	2t	400km/h	10000km	até 1 ano
9	1,2km	ANILUILAÇÃO	+4d10	4t	800km/h	1 cidade	até 11 anos
10	6km+	ANILUILAÇÃO	+4d10	8t	1000km/h	1 estado	até 100 anos ou +

Utilize essa tabela para criar e imaginar as magias, os milagres e os poderes sobrenaturais que quiser.

Custo de Ativação e Riscos do Poder

Na ficção do jogo, geralmente, se a personagem está de acordo com os elementos descritivos para utilizar algum Poder (mago lançando magia, psiônico lendo mentes, clérigo realizando milagres...), o custo é o mesmo que o nível. Em outros casos (um grupo de jovens lendo um pergaminho desconhecido em voz alta, um policial manipulando um cubo estranho...), é recomendando gastar, em pontos de Poder, o nível do ritual +1 para, assim, atingir o efeito desejado. Esse gasto de pontos pode ser dividido entre as personagens envolvidas.

Angélica e Natanael, personagens de Alessandra e Fernando na ficção do jogo, decidem ler um ritual de invocação que eles roubaram de uma antiga loja de penhores, o ritual é um feitiço de nível 5. Após uma breve conversa, Alessandra e Fernando decidem gastar seus pontos de Poder assim: A personagem Angélica gastará 3 pontos de Poder; e o personagem de Natanael gastará 3 pontos de Poder, totalizando 6 pontos (5 do nível do ritual + 1).

Para ativar algum Poder na ficção do jogo, a jogadora declara o que a sua personagem deseja realizar, gasta os pontos de Poder equivalentes ao nível de Poder e faz um teste de Vontade, sendo que o Risco do teste é de acordo com o nível de Poder (ver tabela a seguir).

Nível de Poder	Risco
1 a 3	BAIXO
4 a 5	MÉDIO
6 a 7	ALTO
8 a 10	MORTAL

Angélica, personagem de Alessandra, declara que realizará uma magia para criar uma chuva leve a um raio de até 100 metros. Ela consulta a Tabela de Limites de Poder, gasta 3 pontos de poder para realizar um feitiço de nível 3 e faz um teste de Vontade de risco baixo. Caso ela seja bem sucedida no teste, a magia acontece e ela descreve a cena e o que acontece na cena. Caso ela falhe no teste, a teurgista confere a Tabela de Risco e descreve o que acontece.

Em caso de falha no teste de Vontade, a personagem da jogadora perde os pontos de Poder e sofre as consequências previstas pelo nível do Risco. Isso representa o esforço físico e mental que a personagem empregou para conseguir realizar um efeito sobrenatural, mesmo que esse efeito não aconteça.

Essas são as regras universais para qualquer tipo de efeito sobrenatural dentro do sistema. O teurgista e os jogadores podem, em cima dessa estrutura, criar os tipos de magia e poderes que desejarem. Basta usar a imaginação e vestir essas regras com suas ideias.

Criando Poderes

Criar poderes para suas personagens com DdM^N é um processo intuitivo e criativo. A mecânica de criação de poderes

permite que os jogadores tragam à tona suas ideias mais inovadoras e fantásticas, dando vida a habilidades únicas que complementam o estilo de jogo e a narrativa do cenário.

Para criar um poder, siga os passos abaixo:

1. Imagine o Poder: Pense em algo que se encaixe no seu personagem e no cenário. Pode ser uma habilidade sobrenatural, uma tecnologia avançada, um dom psiônico, uma bênção angelical ou qualquer outra coisa que se encaixe no tema da história.

2. Nomeie o Poder: Dê um nome claro e sugestivo para o seu poder. O nome deve transmitir a essência da habilidade. Um nome bem escolhido dá personalidade ao poder e facilita a visualização do que ele faz.

3. Descreva o Poder: Crie uma descrição concisa que explique como o poder funciona dentro da narrativa. Descreva os efeitos visuais, sonoros ou de sensação que acompanham o uso do poder. Isso ajuda o teurgista e os outros jogadores a visualizarem como o poder se manifesta na história.

4. Consulte a tabela de limites de poder: Utilize a Tabela de Limites de Poder para determinar a escala de efeitos do seu poder. A tabela fornece uma referência para balancear seu poder com o resto do jogo. Por exemplo, um poder que destrói uma cidade inteira deve ter um custo maior ou condições específicas de uso do que um poder que apenas cria uma pequena chama.

Após esses passos, seu poder está pronto para ser utilizado no jogo!

Exemplos de Poderes

A seguir, uma lista de poderes imaginados para diversos tipos de personagens e cenários.

Poderes Angelicais

Asas de Luz

O usuário invoca asas feitas de pura luz, permitindo voar a grandes velocidades e atravessar barreiras místicas.

Chama Purificadora

Emana uma chama dourada que queima o mal e purifica a alma dos aliados ao redor, removendo maldições e efeitos negativos

Voz da Verdade

Uma voz imponente que obriga aqueles que a ouvem a dizerem a verdade. Útil em interrogatórios e para dissipar mentiras.

Luz da Redenção

Um feixe de luz celestial que cura ferimentos graves e restaura membros amputados. Causa dor imensa em criaturas das trevas.

Escudo Divino

Cria uma barreira impenetrável de energia sagrada que protege o usuário e seus aliados próximos de qualquer ataque físico ou mágico.

Poderes de Lobisomem

Fúria da Lua Cheia

Durante a lua cheia, o lobisomem entra em um frenesi que aumenta a força e a resistência, mas reduz a capacidade de raciocínio.

Regeneração Selvagem

O lobisomem se cura rapidamente de ferimentos físicos. Quanto mais grave o ferimento, mais fome ele sente depois.

Uivo do Caçador

Um uivo que intimida e paralisa as presas e convoca outros lobisomens aliados em um raio de vários quilômetros.

Sangue de Alfa

O lobisomem exala uma aura que pode submeter outros lobisomens de níveis inferiores à sua vontade.

Mestre das Sombras

Permite ao lobisomem se mover entre as sombras com uma velocidade sobrenatural, dificultando que o oponente o detecte. (Terror, Suspense)

Poderes Psiônicos

Telecinesia Avançada

Move, dobra ou destrói objetos com a mente. Pode até arremessar objetos pesados como carros a longas distâncias.

Controle Mental

Temporariamente controla as ações de uma criatura com mente inferior. Exige foco total e deixa o usuário vulnerável.

Rajada Psíquica

Lança uma onda de energia mental que causa dor intensa e desorientação, podendo atordoar vários inimigos ao mesmo tempo.

Precognição Limitada

Permite ao usuário ver alguns segundos ou minutos no futuro, ajudando a evitar ataques ou tomar decisões críticas.

Campo Neural

Cria uma barreira invisível de energia psíquica ao redor do usuário, protegendo-o de ataques mentais e influências exteriores.

Poderes Tecnológicos

Implante de Campo de Força

Um dispositivo instalado no corpo que gera um campo de força pessoal, bloqueando balas, lasers, e até ataques físicos diretos.

Braço de Plasma

Um braço cibernético que pode se transformar em um canhão de plasma, capaz de derreter metal e destruir veículos leves.

Gema de Controle Temporal

Permite manipulações breves do fluxo do tempo, como desacelerar o tempo ao redor ou criar uma bolha de estase.

Nanites Regenerativos

Pequenos robôs autorreplicantes que podem reparar ferimentos e aumentar a resistência do usuário a doenças e toxinas.

Visor de Realidade Aumentada

Implante ocular que permite ao usuário ver através de paredes, detectar assinaturas de calor, e identificar alvos a grandes distâncias.

Poderes de Fé

Milagre da Cura

O usuário pode curar doenças, feridas e envenenamentos com um toque ou uma prece, restaurando a saúde dos necessitados.

Chama Sagrada

Convoca uma chama abençoada que consome demônios e criaturas das trevas, mas é inofensiva para os inocentes.

Escudo de Fé

Cria uma barreira divina ao redor de um grupo, protegendo-os de ataques mágicos e psíquicos por um breve período.

Invocação Celestial

O usuário pode invocar um ser celestial para auxiliar na batalha ou oferecer orientação espiritual.

Palavra de Poder

Uma palavra sagrada que pode banir criaturas sobrenaturais ou abençoar aliados, dependendo da intenção do usuário.

Esses exemplos de poderes podem ser usados como inspiração para criar suas próprias habilidades únicas, adequadas ao estilo de jogo e ao cenário que você deseja explorar.

O papel da
Teurgista em
DdM^N

A teurgista possui uma função importante em DdM^N, onde as aventuras são tecidas pela imaginação coletiva de jogadoras e teurgista.

Conheça o Cenário

Antes de começar a sessão, familiarize-se com o cenário em que vão jogar. Entenda a dinâmica entre os elementos do cenário, isso ajudará você a criar narrativas envolventes e coerentes.

Crie uma Atmosfera Imersiva

Ambiente é essencial em DdM^N. Utilize descrições vívidas para dar vida às paisagens, comunidades e antagonistas. Estimule a imaginação das jogadoras, convidando-as a explorar todos os sentidos em suas interações com o cenário de jogo.

Colabore com as Jogadoras

Lembre-se de que DdM^N é uma experiência compartilhada. Encoraje as jogadoras a contribuir ativamente com a narrativa, oferecendo ideias, sugerindo reviravoltas e desenvolvendo personagens complexas. Esteja aberta a improvisações e deixe que a história evolua naturalmente.

Use as Rolagens de Dados com Moderação

Embora as rolagens de dados sejam parte do jogo, lembre-se de que seu objetivo é adicionar uma pitada de tensão e imprevisibilidade à narrativa. Evite sobrecarregar a sessão com rolagens excessivas. Reserve-as para momentos-chave, como testes de características que sejam relevantes, confrontos emocionantes ou decisões cruciais.

Promova o Trabalho em Equipe

Em DdM^N, a cooperação é fundamental. Incentive as jogadoras a trabalharem juntas, criando laços de amizade, confiança e solidariedade entre suas personagens.

Celebre a Diversidade

Um cenário de ficção geralmente é vasto e diversificado, repleto de diferentes tradições, pessoas e mistérios por desvendar. Encoraje suas jogadoras a explorar essa diversidade, permitindo que suas personagens descubram novas formas de magia, culturas mágicas e aliados improváveis ao longo de suas jornadas.

O mais importante

Lembre-se sempre de que, como teurgista, seu papel é facilitador.

tar a experiência de jogo das suas jogadoras, criando um ambiente seguro, colaborativo e divertido para explorar os universos fictícios criados por vocês com DdM^N.

Esteja aberta às surpresas, abrace a criatividade e prepare-se para embarcar em uma aventura narrativa sem limites.

Mude o que quiser aqui, acrescente ideias e regras de outros jogos, aceite ideias e propostas das jogadoras. Assim como a proposta de DdM^N, a teurgista tem que atuar para facilitar a história contada em grupo e promover a diversão.

**Antagonistas,
Monstros e
Outros Perigos
em DdM^N**

Usando em Jogo

Os perigos seguem uma estrutura que ajuda a teurgista a incorporar antagonistas, monstros e desafios na narrativa de maneira consistente e emocionante. A estrutura inclui o **nome**, o **nível de risco**, uma **descrição**, **sugestões de uso na aventura**, e listas de **possíveis falhas e sucessos nos testes**. Esses elementos permitem criar uma dinâmica de jogo rica e imprevisível.

A seguir, explico cada um desses componentes e forneço exemplos para uso.

Estrutura dos Antagonistas e Perigos

1. **Nome:** O nome comum do antagonista, criatura ou perigo que as personagens enfrentam.
2. **Nível de Risco:** O nível de risco determina a dificuldade

dos testes que as personagens realizarão quando enfrentarem diretamente os antagonistas, criaturas ou perigos.

3. Descrição: Definição do conhecimento comum sobre o antagonista, a criatura ou o perigo. Esta seção descreve o que os personagens ou os jogadores saberiam antes de enfrentá-los ou encontrá-los. Pode incluir detalhes sobre aparência, habilidades, fraquezas e comportamentos típicos.

4. Sugestão de Uso na Aventura: Sugestões genéricas de como a teurgista pode utilizar esse elemento na ficção do jogo. Isso pode incluir ideias para encontros iniciais, segredos a serem revelados, ou maneiras de usar o antagonista para criar tensão e desenvolvimento narrativo.

5. Falha nos Testes: Dez sugestões do que pode acontecer com as personagens dos jogadores na ficção do jogo ao falhar em enfrentar o antagonista ou perigo. A teurgista, caso queira, pode rolar 1d10 e escolher uma das sugestões numeradas. Cada falha deve resultar em consequências tangíveis que movam a narrativa adiante e criem desafios adicionais.

6. Sucesso nos Testes: Dez sugestões do que pode acontecer com as personagens dos jogadores na ficção do jogo ao terem sucesso nos testes contra o antagonista ou perigo. A teurgista, caso queira, pode rolar 1d10 e escolher uma das sugestões numeradas. Cada sucesso deve recompensar a criatividade e estratégia dos jogadores.

7. Ajuste de Nível de Risco: O nível do risco não é fixo. Ele geralmente se refere a apenas um elemento. Caso existam mais elementos, o risco aumenta 1 nível para cada grupo de elementos (antagonista, monstro ou perigo) que supere o número total de personagens envolvidas no confronto direto. Por exemplo, se as personagens estão enfrentando um Assal-

tante (Risco Baixo), mas mais dois Assaltantes entram em cena, o risco dos testes aumenta de Baixo para Médio.

Exemplos de Antagonistas

Assaltante

Nível do Risco: BAIXO

Descrição: Um ladrão habilidoso que utiliza furtividade e violência para roubar suas vítimas.

Sugestão de Uso na Aventura: O assaltante pode ser encontrado em becos escuros da cidade, pronto para atacar as personagens desprevenidas e roubar seus pertences.

Falha nos testes: (1) As personagens são surpreendidas pelo assaltante, resultando em um confronto violento e perigoso; (2) O assaltante consegue escapar com sucesso, deixando as personagens frustradas e sem pistas sobre seu paradeiro; (3) Durante a luta com o assaltante, uma das personagens é gravemente ferida, exigindo atenção médica imediata; (4) As personagens são incapazes de recuperar seus pertences roubados, sofrendo perdas significativas em termos de itens e recursos; (5) O assaltante chama reforços, levando a um confronto



ainda mais difícil e perigoso para as personagens; (6) As personagens perseguem o assaltante por becos estreitos e becos sem saída, perdendo-o de vista e falhando em capturá-lo; (7) O assaltante planta evidências falsas, fazendo com que as personagens sejam acusadas de crimes que não cometeram; (8) As personagens fazem barulho durante a perseguição, alertando outros criminosos da área sobre sua presença; (9) O assaltante consegue roubar um item mágico valioso, que ele utiliza para escapar e complicar a busca das personagens; (10) As personagens caem em uma emboscada preparada pelo assaltante e seus cúmplices, enfrentando um combate desfavorável.

Sucesso nos testes: (1) As personagens reagem rapidamente ao ataque do assaltante, incapacitando-o sem causar ferimentos graves; (2) Com astúcia e habilidade, as personagens conseguem antecipar os movimentos do assaltante e surpreendê-lo, revertendo a situação a seu favor; (3) As personagens conseguem recuperar seus pertences roubados e ainda capturam o assaltante, entregando-o às autoridades; (4) Utilizando negociação e persuasão, as personagens convencem o assaltante a desistir de suas atividades criminosas e mudar de vida; (5) As personagens conseguem obter informações valiosas do assaltante sobre outros criminosos e atividades ilegais na cidade; (6) O assaltante, impressionado com a determinação das personagens, decide deixá-las em paz e buscar alvos menos arriscados; (7) As personagens encontram um esconderijo do assaltante com itens roubados de outras vítimas, que podem ser devolvidos ou utilizados como prova; (8) O assaltante revela a localização de um covil de criminosos, proporcionando às personagens uma oportunidade para dismantelar uma gangue local; (9) As personagens ganham a gratidão dos cidadãos locais, que oferecem ajuda e recursos em agradecimento; (10) O assaltante, ao ser capturado, decide cooperar plenamente com as autoridades, facilitando futuras investigações e melhorando a segurança na área.

Lobisomem

Nível do Risco: MÉDIO

Descrição: Uma criatura mítica meio humana e meio lobo, o Lobisomem se transforma nas noites de lua cheia, possuindo força física e instintos predatórios. Ele pode ser um obstáculo formidável enquanto as personagens vagam pelas florestas sombrias em busca de respostas ou refúgio.

Sugestão de uso na aventura: As personagens podem ser contratadas para caçar o Lobisomem que está aterrorizando uma pequena vila, enfrentando-o em uma batalha desesperada enquanto tentam descobrir uma cura para sua maldição.

Falha nos testes: (1) As personagens são encurraladas em uma cabana durante a transformação do Lobisomem, sofrendo um ataque surpresa; (2) O Lobisomem consegue infectar uma das personagens com sua maldição, colocando-as em perigo constante; (3) Durante o confronto, o Lobisomem atinge uma personagem com suas garras, causando ferimentos profundos; (4) O Lobisomem escapa, deixando para trás um rastro de destruição que atrai ainda mais atenção para a região; (5) Uma vila inteira é devastada pelo ataque do Lobisomem, aumentando o medo e a hostilidade contra as personagens; (6) O Lobisomem captura uma pessoa inocente para servir como isca, complicando ainda mais a missão das personagens; (7) As personagens se perdem na floresta enquanto perseguem o Lobisomem, deixando-as vulneráveis a outros perigos; (8) Durante o combate, o Lobisomem destrói suprimentos vitais das personagens; (9) O Lobisomem convoca outros animais selvagens para ajudar na luta, aumentando o desafio; (10) As personagens são enganadas por pistas falsas deixadas pelo Lobisomem, atrasando sua missão.

Sucesso nos testes: (1) As personagens conseguem incapacitar temporariamente o Lobisomem, permitindo uma fuga estratégica; (2) Um artefato mágico é usado para enfraquecer tem-

porariamente o Lobisomem, facilitando o confronto; (3) As personagens descobrem uma fraqueza específica do Lobisomem e a exploram durante o combate; (4) Um grupo de caçadores de monstros aparece para ajudar as personagens a enfrentar o Lobisomem; (5) As personagens conseguem manobrar o Lobisomem para uma armadilha preparada com antecedência; (6) O Lobisomem é convocado por um feitiço de contenção, neutralizando temporariamente sua ameaça; (7) As personagens encontram um amuleto que protege contra os ataques do Lobisomem; (8) Uma poção de cura é utilizada para reverter parcialmente a maldição do Lobisomem, enfraquecendo-o; (9) As personagens fazem uma aliança com um ancião da vila que conhece segredos sobre o Lobisomem; (10) O Lobisomem, derrotado, revela informações cruciais sobre uma ameaça maior na região.

Exemplos de Perigos

Círculo da Chama Eterna

Tipo do desafio: Armadilhas mágicas

Risco do desafio: MÉDIO

Descrição do desafio: Um círculo mágico de chamas vermelhas e douradas bloqueia o caminho das personagens. Para atravessar, elas precisam desativar a armadilha sem se queimar, pois o fogo consome não só o corpo, mas também a alma.

Corredor dos Espelhos

Tipo do desafio: Ilusões

Risco do desafio: MÉDIO – ALTO

Descrição do desafio: Um corredor repleto de espelhos distorcidos desorienta as personagens, refletindo imagens alteradas de si mesmas e do ambiente. Elas precisam encontrar o

caminho certo através das ilusões antes que a confusão mental as leve à ruína.

Esses exemplos mostram como antagonistas, criaturas e desafios podem ser criados e implementados no jogo, utilizando a estrutura fornecida para garantir uma narrativa equilibrada e emocionante.

Substituindo os
d10 por d6
em DdM^N

Na primeira edição de MAGIA RPG, onde surgiu o embrião de DdM^N, utilizei a mecânica básica de testes do 2D6WORLD, sem tirar nem pôr, que consistia basicamente em jogar 2d6 e acrescentar (ou subtrair) ao resultado da soma dos dados o valor de uma característica. Porém, eu queria simplificar mais em prol da narrativa, retirar operações de soma (mesmo que simples) dos testes e, também, arranjar um jeito de trazer essa mística, digamos assim, de dados multifacetados incomuns, tão presente nos jogos de RPG, e que sempre me fascinou. E acabei optando por dados de 10 faces, d10. Por ter jogado muito, na minha adolescência, os sistemas Storyteller e Daemon. O uso do d10, também, me ocorreu como uma epifania após a leitura do 2d10SOLO, do mestre dos mestres Newton Nitro.

Porém, todavia, ainda assim, seja por encontrar dificuldades em adquirir dados multifacetados de 10 faces, preferir jogar com dados comuns, ou por qualquer outro motivo, você e seu grupo optem por continuar a jogar com d6, este

capítulo se propõe a ajudar na adaptação para a utilização apenas dos dados comuns de 6 faces (d6).

Ou seja, quando estiver consultando este livro (ou qualquer RPG da Não Sou Uma Editora ou que utilize DdM^N), quando ler d10 (ou dado de 10 faces), leia d6 (ou dado de 6 faces) e siga as seguintes adaptações:

Para um teste Normal: considere insight os números 5 e 6.

Para um teste com Vantagem: considere insight os números 4, 5 e 6.

Para um teste com Desvantagem: considere insight apenas o número 6.

Quando tiver que considerar o resultado 10: considere o resultado 6.

Quando tiver que considerar o resultado 1: continue considerando o resultado 1.

Ao sortear nas listas decimais: role 2d6 e desconsidere o resultado 12 e subtraia 1 do resultado. Assim, um valor 2 é igual a 1, um valor 5 é igual a 4 e assim sucessivamente. Se sair o resultado 12, role 2d6 novamente.

Regra de ouro: mude e adapte o que quiser neste jogo. Aqui, essa atitude é encorajada.

**Jogando Solo ou
sem a Teurgista
em DdM^N**

É possível jogar sem que uma das jogadoras assuma o papel da teurgista ou jogar com apenas uma jogadora, ou seja, jogar solo.

Aqui, apresento as regras para aventuras sem teurgista e/ou aventuras solo.

As regras continuam as mesmas, porém, não há mais uma pessoa assumindo o papel de teurgista e narrando as histórias como se fosse um narrador onisciente. As jogadoras, ou o jogador, vão narrando a história, utilizando as regras apresentadas neste Módulo Básico, sempre tendo em mente que a mecânica principal é a conversa e, quando surge uma pergunta e/ou um impasse na história, consulta-se a Tabela Oracular. Teurgistas, em um jogo no modo tradicional, também podem recorrer à Tabela Oracular para ajudar no imprevisto e diminuir a necessidade de preparação do jogo. No estilo aventura solo, a conversa pode assumir o relato da personagem em um diário.



Exemplo de diário/jogo de uma aventura solo:

A jogadora solo anota em seu caderno (ou celular, ou computador...):

CENA 1 – A Boate dos Vampiros

Joana, uma personagem do arquétipo Caçadores, começa a noite dentro de uma Boate administrada por vampiros [a jogadora rola 1d10, tira 6, que, na tabela, é a resposta Sim].

Em seguida a jogadora pergunta “a boate está cheia?” [rola 1d10, tira 7, que, na tabela é a resposta Sim. E algo amplia e/ou reforça a resposta].

A jogadora, então, escreve em seu diário: Joana está em uma boate administrada por vampiros, ao entrar no estabelecimento, ela percebe que é uma noite agitada, pois a boate está cheia. Será que existem vampiros por perto?

[A partir daí ela vai construindo a história com notas, consultas à Tabela Oracular, testes e imaginação]

...

Toda vez que, na ficção do jogo, surgir a oportunidade para a descoberta, conflito e/ou uma pergunta precise ser

respondida (“eu consigo pular de um telhado para outro?”, “quantos anos tem aquela senhora estranha?”, “eu estou em perigo?”, etc.) consulta-se a Tabela Oracular rolando 1d10.

RESULTADO NO D10	RESPOSTA
1-2	Não. E algo amplia e/ou reforça a resposta
3-4	Não
5-6	Sim
7-8	Sim. E algo amplia e/ou reforça a resposta
9-10	Faça um teste de Característica. Em caso de sucesso (ou sucesso parcial), considere como se tivesse obtido resultado 7 – 8, e em caso de fracasso, considere como se tivesse obtido resultado 1 - 2

Caso role, no 1d10, 9 ou 10, o teste de Característica deve ser relacionado com a cena em questão. Se a personagem está tentando enxergar no escuro ou tentando arrambar uma porta, a característica engatilhada é Corpo; se a personagem está tentando seduzir outra personagem na ficção do jogador ou tentando fazer um cálculo matemático difícil, a característica engatilhada é Mente; e assim por diante.

Simples, assim. A jogadora, ou jogadores, pode adaptar essa tabela da maneira que desejar. Eu mesmo adaptei essa tabela da tabela presente no capítulo Oráculo do Destino,

presente na segunda edição do jogo 2D6WORLD, de Newton Nitro.

**Considerações
Finais
sobre DdM^N**

Ao concluir este apanhado de mecânicas e orientações para o DdM^N, é importante refletir sobre a proposta deste sistema. Sei que, apesar de sua simplicidade aparente, o DdM^N pode representar um desafio para jogadores que estão acostumados a sistemas mais simulacionistas ou gamistas. Para quem vem de um estilo de jogo focado em regras detalhadas, cálculos complexos e tabelas minuciosas, o estilo narrativista do DdM^N pode parecer, inicialmente, desconcertante ou até mesmo difícil de se adaptar.

No entanto, o DdM^N foi hackeado para proporcionar uma experiência diferente: uma onde a narrativa, a criatividade e a improvisação estão no centro de tudo. Este é um jogo onde o fluxo da história, as motivações das personagens, e o impacto de suas ações são mais importantes do que seguir um conjunto rígido de regras. Aqui, as regras servem como diretrizes para orientar a história, e não como um fim em si mesmas. A prioridade está sempre na construção de uma narrativa envolvente, emocional e memorável.

Adaptação ao Estilo Narrativista

Para jogadores que estão acostumados a um estilo de jogo mais voltado ao gamismo ou ao simulacionismo, a transição para um jogo narrativista pode exigir um pouco de adaptação. No entanto, essa transição oferece a oportunidade de explorar um novo tipo de envolvimento com o RPG, onde a ênfase está na colaboração criativa entre todos os participantes. Em um jogo narrativista, o foco é mais voltado para as consequências narrativas das ações das personagens do que para os resultados numéricos de seus dados. Não há nada que dite o *certo* ou o *errado* na narrativa, apenas as escolhas que fazem sentido para a história que todos estão construindo juntos.

Dicas para Jogadores e Teurgistas

Aqui estão algumas dicas para facilitar essa transição e ajudar tanto as jogadoras quanto as teurgistas a abraçar o espírito do DdM^N:

- 1. Abrace a improvisação:** Em um jogo narrativista, as situações podem mudar rapidamente, e a improvisação se torna uma habilidade fundamental. Esteja preparado para adaptar a história com base nas decisões dos jogadores e nos resultados dos testes.
- 2. Foque na história, não nas regras:** As regras no DdM^N são flexíveis e projetadas para serem ajustadas conforme necessário para que a narrativa avance de maneira interessante e coerente. Use-as como uma ferramenta para apoiar a histó-

ria, não como uma barreira para a criatividade.

3. Colaboração é a chave: Lembre-se de que RPG é uma atividade colaborativa. Todos na mesa estão trabalhando juntos para criar uma história única. Incentive a colaboração entre jogadores e teurgistas para desenvolver tramas envolventes e personagens dinâmicas.

4. Desenvolva personagens profundas: Em vez de focar apenas nas habilidades ou vantagens mecânicas das personagens, concentre-se em desenvolver suas personalidades, motivações e dilemas. Personagens bem construídas contribuem para uma narrativa mais rica e envolvente.

5. Aceite o imprevisível: Parte da diversão de um jogo narrativista é a incerteza. Nem sempre haverá um caminho claro para a vitória ou uma solução óbvia para um problema. As falhas e os desafios inesperados são oportunidades para enriquecer a narrativa e criar momentos memoráveis.

6. Confie no processo: A transição pode ser um desafio, mas confiar no processo de contar histórias colaborativas pode levar a experiências de jogo que são surpreendentes, emocionantes e significativas.

Concluindo

DdM^N oferece um estilo de jogo que desafia os jogadores a pensar de maneira diferente e a se concentrar mais na narrativa coletiva do que nas estatísticas ou nos cálculos. Se você der uma chance a essa abordagem, poderá descobrir um novo nível de profundidade em suas sessões de RPG, onde as histórias criadas permanecem com você muito além do tempo passado em torno da mesa.

A jornada para abraçar um estilo de jogo mais narrativista pode ser desafiadora, mas o que o DdM^N oferece é uma forma de contar histórias que valoriza a imaginação, a criatividade e a colaboração.

Espero que você aproveite essa jornada e que as histórias que você criar sejam tão vivas e inesquecíveis quanto você deseja que sejam.

© *Copyright* Leonardo Triandopolis Vieira, 2024.

www.leoescreve.com.br

Setembro, 2024

Revisão

Eatrael

Edição e projeto

Leonardo Triandopolis Vieira

Artes

Ilustrações geradas por IA (Canva e Copilot: ambos com DALL-E 3)

A personagem está...

- encarnada () desencarnada
- apta () exausta -1
- sem ânimo ð () confusa ð
- doente -1 -2 -3
- envenenada -2
- ferida -1 -2 -3
- insana (nulo)
- paralisada (nulo) () morta
-
-



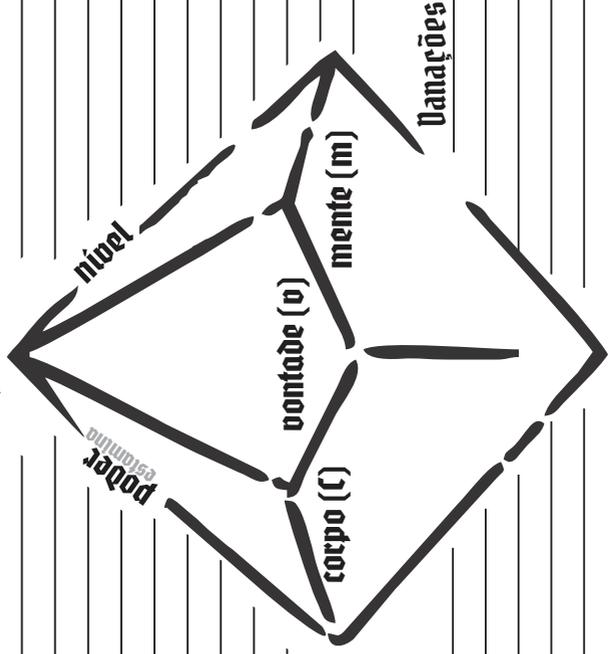
jogador (a) | personagem | linhagem | raça | arquétipo...

Sobre (Mimúcias)

Inventário

experiência

poderes



Âncoras

Danações

A page with multiple horizontal lines for writing, organized into sections for 'poderes', 'Âncoras', and 'Danações'.