

# Manual do Jogador



Dismal  
The Magical World Of Untold Stories  
RPG  
Terceira Edição  
2023



Bem-vindo(a) ao Dismal - The Magical World of Untold Stories RPG  
Seja você um novo jogador ou um já familiarizado com esse tipo RPG é  
sempre bom ter algo para te ajudar a se adaptar ao jogo.

Esse é o manual do Jogador; Aqui você verá o básico de como jogar, as regras do jogo e tudo que for necessário para você iniciar uma nova jornada no mundo bruxo, vivendo suas próprias aventuras e criando suas próprias histórias.

## Capítulo um

# Como funciona o RPG?

O RPG é constituído por chats, totalmente imaginativo e descriptivo, além de ser totalmente gratuito e online. Cada chat terá um Background (imagem de fundo), que será o cenário de onde está se passando a sua história no momento, por exemplo, se você estiver em algum bairro de Londres, terá uma imagem atrás do chat para ajudar a sua imaginação. Você sempre poderá acrescentar coisas da sua imaginação para o cenário, desde que haja contexto.

Para jogar é preciso entender a diferença entre ON e OFF.

O ON é quando é o seu personagem falando, e tudo que acontece no jogo.

O OFF é o jogador (você) e tudo que acontece fora do jogo.

Ação é tudo que seu personagem (também chamado de Char) faz.

Para falar em OFF é preciso usar os Colchetes, antes e depois da sua fala, já para falar em ON não é preciso usar nada. As ações são feitas com o asterisco antes e depois da sua ação.

Exemplo:

**\*Entra na sala usando um vestido curto verde-escuro e segue caminhando até uma cadeira vaga, olha em volta e cumprimenta as pessoas presentes\* Olá, boa tarde [gente, vou logar só por pouco tempo, tenho que estudar mais tarde ]**

A cor azul representa a Ação, a vermelha a fala do Personagem e a verde a fala do próprio jogador com os outros jogadores.

## Regras

Nosso RPG possui dois tipos de regras:

Regras OFF- que são as regras que VOCÊ como jogador deve seguir;

Regras ON- Regras que seu personagem deve seguir.

É realmente muito importante que você entenda e siga as regras do jogo para melhor jogabilidade, o não cumprimento das regras pode resultar perda de XP ou em casos mais graves em expulsão do jogo, por isso fique atento.

As regras em ON se não forem seguidas terão consequências em ON. Ou seja, se seu personagem cometer algum crime, ele será julgado em ON.

### **Regras OFF:**

**-O RPG tem uma política de tolerância zero para “piadas” homofóbicas, racistas e preconceituosas de qualquer forma.**

-Não criar chars (personagens) com sobrenomes dos personagens originais da saga Harry Potter;

-Não criar chars com sobrenomes de outros personagens já existentes no RPG (verificar disponibilidade na [lista de avatares](#)), a menos que sejam parentes;

-Não usar o mesmo avatar que outro personagem, a menos que sejam gêmeos;

-Não logar em dois lugares ao mesmo tempo;

-Respeitar todos os jogadores, em ON e em OFF;

-ON não deve influenciar o OFF e vice-versa;

-Lembre-se sempre de agir de acordo com a ambientação do jogo (clima, tempo, etc.), personalidade e idade do seu personagem;

**-Nenhum char poderá ter algum animal mágico classificado como XXXXX (mata bruxos, impossível de ser domesticado);**

**-Nenhum char poderá ter algum animal mágico classificado até a trama de tráfego ser terminada;**

-Seu char poderá ser morto dependendo do quadro e circunstâncias em on;

-Aceitar os resultados dos dados;

**-As movimentações e mentalizações não será mais precisa após o aprendizado da mesma;**

### **Regras em ON**

-Os Alunos devem permanecer em Hogwarts durante todo período letivo, a menos que tenha permissão dos pais e do diretor da escola;

-O toque de recolher da escola começa às 00h e vai até às 06h;

-Comunais de outras casas que não sejam a sua, a floresta e o lago são proibidos;

-Não usar a magia indevidamente nem duelar sem a presença de um professor;

-É proibido alunos e funcionários/professores da escola terem relacionamento amoroso;

## **Capítulo Dois**

## **Evolução dos Personagens**

## **XPs**

Todos os Personagens iniciam igualmente no jogo, com um número padrão de XP, iniciando com oXP para todos, e com o passar do tempo vocês acumulam mais dependendo da sua função e participação no jogo.

Em relação ao dinheiro, é em CC onde sua função tem um valor determinado de salário para receber, assim como eventos e tramas e até mesmo alunos que ganham CC por aulas assistidas.

### **Outras formas de ganhar XP:**

- Participando de tramas e subtramas;
- Criando conteúdo em OFF, como chats, tramas e dando outras idéias;
- Criando livros;
- Inventando poções e feitiços novos e exclusivos do RPG;
- Descobrindo/inventando novas espécies de animais e plantas;
- Sendo ativo no RPG, ou seja, participando de aulas, cumprindo os deveres de suas profissões, indo em eventos, etc.

## **Sistema de Rolagem de Dados**

O sistema de dados dentro do RPG tem o objetivo de facilitar a realização de uma jogada que envolva magia, ou algum tipo de conhecimento específico. Como por exemplo o lançamento de um feitiço, ou a realização de uma poção.

## **Dificuldade**

A dificuldade a ser utilizada na rolagem de dados é de acordo com o nível de dificuldade da ação, que irá variar de acordo com a situação, ou ano escolar do bruxo.

Porém o padrão da dificuldade varia de acordo com o que você vai fazer.

## **Quantidade de dados**

É apenas um dado por ação, ou seja 1d20.

## **Sucessos**

O sucesso da ação irá depender da quantidade de dados que teve como resultado o valor maior ou igual ao nível de dificuldade exigido na ação.

- 1 sucesso: Demorou um pouco, mas conseguiu realizar a ação, mesmo que de forma mediana;
- 2 sucessos: Foi bem! Mas pode melhorar;
- 3 sucessos: Ótimo! Está quase lá;
- 4 sucessos: Parabéns! Foi quase perfeito;
- 5 ou mais sucessos: Seu personagem foi excepcional!

## **Falhas**

As falhas acontecem por meio de não ter tido um único sucesso sequer numa rolagem, ou seja, sempre irá aparecer "o sucessos". Quando isso ocorrer, basta refazer a ação e rolar o dado outra vez (após a autorização do moderador).

As falhas críticas acontecem quando o jogador além de não obter nenhum sucesso, tira o número 1 nos dados e, quando isso ocorre, além do seu personagem não conseguir realizar a ação, algum evento ruim ocorrerá (cabe ao narrador/moderador decidir o que será).

**Lembrando que a cada número 1 retirado na rolagem, o número mais alto que tiver na mesma rolagem irá ser anulado.**

Exemplo:

O jogador rola 1 dado com dificuldade 10, obtendo em seguida o resultado de 9.

A quantidade de sucesso obtida será igual a zero, pois fora anulado devido à rolagem ter dado menos de 10.

## **Atributos**

Os atributos são as características básicas de um personagem, que retratam suas capacidades e deficiências e influenciam nas demais características que possui. Muitas das jogadas realizadas em uma aventura terão como base um dos seis atributos do personagem.

Os atributos são: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Abaixo teremos as explicações de cada atributo:

**FORÇA:** Define a potência muscular e física, e esse atributo pode ser utilizado para jogadas que envolvam escalar, saltar e nadar.

**DESTREZA:** Representa agilidade, a mira e a capacidade de evitar um golpe, e esse atributo pode ser utilizado para jogadas que envolvam equilíbrio, uso de cordas ou outros objetos que envolvam precisão.

**CONSTITUIÇÃO:** Refere-se ao vigor, à saúde do personagem, e à capacidade de resistir ou tolerar a efeitos como afogamento e intoxicação.

**MAGIA:** Mede a capacidade de aprendizagem e a capacidade de lançar magias arcana, e esse atributo pode ser utilizado em jogadas de avaliação de itens, decifrar escritas e para saber se o personagem detém algum tipo específico de conhecimento.

**SABEDORIA:** É o conhecimento, o senso comum, o discernimento e a capacidade de lançar magias divinas, e esse atributo pode ser utilizado em jogadas de cura e sentir motivação.

**CARISMA:** Determina o quanto um personagem é socialmente atrativo, amigável, charmoso e a habilidade de afastar mortos-vivos, e esse atributo pode ser utilizado para jogadas de blefe, diplomacia, disfarce, reunir informações e performance.

Os atributos estão diretamente relacionados aos dados, e eles são o Poder mágico, a sabedoria, a destreza, a força e a diplomacia, que você escolherá para seu personagem na ficha de inscrição.

lá você escolherá a ordem dos seus atributos de acordo com suas prioridades, sendo o primeiro valendo com 5 dados, o segundo valendo como 4 dados, o terceiro como 3 dados, o quarto como 2 dados, e o quinto como 1 dado

O aprendizado é o padrão 6, porém caso você queira aprender um feitiço de nível acima deve ver as dificuldades abaixo.

Padrão		1º		2º		3º		4º		5º		6º		7º	
Ano	Dif	Ano	Dif dado												
1º	6	1º	Padrão												
2º	8	2º	8	2º	Padrão										
3º	10	3º	10	3º	9	3º	Padrão	3º	11	3º	Padrão	3º	Padrão	3º	Padrão
4º	12	4º	12	4º	12	4º	11	4º	13	4º	12	4º	13	4º	Padrão
5º	14	5º	14	5º	14	5º	13	5º	15	5º	14	5º	13	5º	Padrão
6º	16	6º	16	6º	16	6º	15	6º	15	6º	14	6º	13	6º	Padrão
7º	18	7º	18	7º	17	7º	16	7º	15	7º	14	7º	13	7º	Padrão

Como visto na tabela acima, feitiços e poções tem diferentes dificuldades dependendo da ocasião. Toda vez que um aluno estiver aprendendo algo novo a dificuldade será maior, depois que aluno tem êxito, a dificuldade diminui e segue assim o resto da vida do personagem.

Deve-se sempre prestar atenção nisso, pois alguns feitiços e poções podem ser a Exceção como é o caso do feitiço do patrono, que tem duas dificuldades e são mais elevadas do que os demais feitiços de seu ano.

Feitiços	Aprendizagem	Padrão
Feitiços de Ritual	Dificuldade 12	Dificuldade 10
Feitiço do Patrono	Dificuldade 15	Dificuldade 8
Patrono Corpóreo	Dificuldade 18	Dificuldade 15
Maldições comuns	Dificuldade 12	Dificuldade 10
Maldições imperdoáveis	Dificuldade 20	Dificuldade 20
Aparatação	Dificuldade 12	Dificuldade 12

## Capítulo três

## Perguntas Frequentes

### O que é avatar e char?

Char é o como chamamos o seu personagem, e avatar é a forma física dele, no caso o avatar é uma pessoa famosa da qual você irá usar as imagens dela para o seu char.

**Eu poderei mudar meu avatar?**

Sim. A qualquer momento no jogo será possível mandar um e-mail para a STAFF do RPG fazendo a solicitação da troca de avatares. Nesse e-mail deve conter o nome do atual avatar para a troca, é claro que ele não pode estar em uso por outro char.

**Posso reservar um avatar?**

Não. Nunca será reservado um avatar a algum jogador.

**Meu char pode morrer?**

Dependendo do caso, se for muito grave, sim.

**Ainda não entendi algumas coisas, o que faço?**

Apesar do RPG ter vários tutoriais/manuais, é completamente compreensível que algumas coisas fiquem fora do entendimento de algumas pessoas, por isso STAFF tem um e-mail no qual podemos tirar suas dúvidas

**E se eu não puder comparecer em algum momento?**

Se esse momento for uma aula e você for um professor ou aluno, essa falta deve ser justificada em um formulário que ficará na secretaria. Professores terão seus próprios manuais depois de aceitos, onde poderão ver melhor sobre esse assunto, Para os alunos cada aula em que estiverem presente vale 5xp, aulas justificadas valem 2xp, e faltas sem justificativas não valem nenhum. Se esse momento for um evento, ou reunião, deve ser avisado com antecedência que não poderá comparecer.

**Meu personagem pode ter uma habilidade?**

Pode, mas algumas são adquiridas em eventos durante o RPG enquanto outras habilidades é comprada com CC, e todos tem limite de vagas.

**Onde meu char vai viver?**

Durante o ano letivo alunos, funcionários e professores moram no castelo, mesmo que só seja obrigatório para os alunos. Os personagens com outras profissões e durante o resto do ano, é possível alugar quartos no caldeirão furado, no hotel, ou prédio de Londres. Se você souber fazer moradia para seus chars é só preencher o formulário que ficará no banco, para poder colocar a casa no RPG.