

*Sombras  
Do  
Império*

Stefan Plínio da Costa

## Apresentação

**Sombras do Império** é um jogo de drama e sobrevivência com inspiração nos subgêneros da literatura fantástica denominados como **Dark Fantasy** (ou **Grimm Fantasy**) e **Sword & Sorcery** (Espada e Feitiçaria).

O jogo é ambientado nos vastos territórios que um dia foram um poderoso e vasto império, muito similar ao romano, mas que encontram-se completamente devastados trinta anos após o surto de uma pandemia chamada de **“Mancha Negra”**.

A doença é tão mortal quanto imprevisível, uma vez que a maioria dos infectados sucumbia com manchas escuras sobre a pele e em dor intensa em poucos dias enquanto que uma parte desses mesmos indivíduos não morreriam, mas tornavam-se completamente insanos e violentos, sendo conhecidos como bestiais.

Apenas algumas cidades no império e nas colônias conseguiram se isolar e prevenir que a mazela passasse de suas muralhas há quem acredite que este feito se deve a magias poderosas ou aos conselhos de acadêmicos. Governadores tornaram-se iminências à medida que não chegavam mais notícias da capital ou das legiões.

Tribos, denominadas como bárbaras pelos imperiais, e escravos aproveitaram o caos para iniciar revoltas violentas, a maioria sem êxito devido a **“Mancha Negra”**, e a presença massiva de bestiais nas fileiras dos exércitos. Outros povos outrora subjulgados se viram forçados a estabelecer frágeis alianças com as cidades em troca de proteção.

Mesmo no interior dessas verdadeiras fortalezas a vida não era fácil, as nobrezas tiveram que lidar com numerosas revoltas e golpes de estado, alguns bem-sucedidos, com alimentos e água em quantidades escassas, com habitantes tomados pelo medo e a paranoia de um novo surto.

Superstições alimentam discursos fanáticos de sacerdotes extremistas que afirmam que a **“Mancha Negra”** é uma punição divina, bem como inflamam os revoltosos e até mesmo organizações criminosas que buscam as mais criativas formas de lucrar com a tragédia.

Mesmo a estoica Guarda Imperial, o maior símbolo de orgulho e identidade do antigo império, não esteve ilesa da tragédia tendo perdido grande parte de seu efetivo e poder em meio ao caos da primeira década da pandemia. No presente a mesma é um dos poucos elos que unem as cidades-estados, uma sombra do que outrora foi um orgulhoso império.

Fora dos muros de pedra as estradas restantes estão em frangalhos, ruínas povoam a paisagem, bestiais, selvagens e criminosos espreitam nas sombras.

Neste mundo os jogadores assumem o papel de pessoas, cada um a sua maneira, buscando sobreviver e prosperar em um mundo violento e paranoico, onde nenhum aliado é confiável e a maior ameaça não pode ser vista ou detida, seja como membros da Guarda Imperial, Mercenários, Criminosos ou Acadêmicos dispostos a tudo para alcançar seus objetivos.

Atenciosamente: *Stefan P. da Costa* (Autor)

## O que é RPG

O Role-Playing Game é um jogo social em que os participantes assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente, de acordo com um sistema de regras, onde os jogadores podem improvisar livremente as suas falas e ações.

Os jogadores podem definir seus personagens, que terão suas características anotadas em fichas representando as habilidades que lhes permitem interferir na história que está sendo contada.

Para jogar RPG, é necessário um grupo de pessoas, lápis, borracha, alguns dados de seis lados (aqui chamados de **d6**), cópia das fichas em branco e uma cópia de livro de regras. Um dos jogadores assumirá o papel de narrador, que terá a responsabilidade de ler o livro, aprender as regras, entender as características do cenário e contar a história na qual os jogadores vão interagir, atuando como árbitro de regras para as inúmeras situações que podem ocorrer em uma sessão de jogo e ser imparcial para garantir a diversão de todos.

Os demais participantes vão construir seus personagens, recebendo cada um a cópia em branco da ficha de personagem, que deve ser preenchida seguindo as orientações contidas no livro de regras.

## Populus Mundus (Povos do Mundo)

O império, chamado Aqeron, ocupava a maior parte do ocidente de um grande continente separado do oriente por um mar interno (o Mar do Meio). Embora muitos povos tenham sido completamente erradicados pela **“Mancha Negra”**, diversas culturas ainda persistem e lutam para preservar sua identidade. Sendo as principais:

- **Aqeronianos:** A população mais numerosa, antes e depois do cataclismo. São um povo orgulhoso que acredita ser a nação superior e dominante

perante as demais, uma noção errônea, enfraquecida, mas não extinta. São astutos e disciplinados, somente aqeronianos podem fazer parte da Guarda Imperial.

- **Eleneos:** O único povo pelo qual os aqeronianos nutrem algum respeito são uma cultura muito antiga, suas artes e a filosofia são muito valorizadas, no entanto eles nunca se unificaram, cada uma de suas cidades-estados tem sua própria forma de governo, a maioria delas resistiu a praga, devido a esse fato o orgulho e a xenofobia desse povo vem ganhando força.
- **Sibrianos:** Vindos de um arquipélago localizado no Mar do Meio, praticamente intocadas pela praga, uma vez que poucos sabem navegar em suas águas turbulentas, ainda sim muitos refugiados chegaram em seus portos causando uma explosão demográfica e impelindo os mais ousados e se lançar ao mar e para as ruínas do império em busca de novas rotas de comércio.
- **Axumitas:** Pouco se sabe sobre a terra natal desses indivíduos altos de pele de ébano, os poucos indivíduos residindo no império eram oriundos de companhias de mercenários ou eram escravos capturados em combates. Carregam marcas feitas com cortes no corpo que estão ligadas aos seus clãs de origem e proteções divinas, seja como for apresentam uma resistência notória a doença, sendo os únicos que já se recuperaram ao contraí-la, são vistos com desconfiança e preconceito pelos aqeronianos e eleanos, em especial seus místicos.
- **Okani:** Vindos do outro lado do Mar do Meio, são oriundos de um império que outrora rivalizou em poder com Aqeron, mas que também foi afetado pela pandemia, mesmo que em menor escala, as tensões criadas por ela deram início a uma violenta guerra civil entre duas facções poderosas, uma verdadeira inquisição foi instaurada nos dois lados do conflito obrigando muitos indivíduos, entre nobres e plebeus a fugir, a fim de evitar a morte, são orgulhosos e estoicos, veem os aqeronianos como rivais e os axumitas como inferiores, embora possam mudar de ideia caso vejam “honra” na conduta de certos indivíduos.

## Praecepta Ludere (Regras para Jogar)

Quanto à rolagem de dados (Rolandus Alea) cada rolagem, independente de qual seja, será feita com

2d6. Ao lançar **2d6** em uma jogada se atente aos seguintes resultados.

O jogador rola **2d6** e soma com o atributo relevante: se o valor for maior que a dificuldade imposta pelo mestre supera o desafio. Uma tarefa Fácil teria dificuldade em torno de **6**; uma Média em torno de **12** e uma Difícil em torno de **18** ou **20**. O Chronicus pode conceder bônus ou penalidades circunstanciais.

A seguinte escala é feita para todas as rolagens do jogo, desde uma simples negociação, até mesmo um combate ou a realização de uma magia. Rolagens que somem **18** ou **20** são consideradas **Acertos Críticos**, concedendo **+ 2** na rolagem seguinte do jogador.

## Proelium (Combate)

Em combate para determinar o dano o personagem irá lançar novamente **2d6**, seguindo a escala acima, registrando o dano da arma usada, a gravidade do dano será determinada e subtraída primeiramente da defesa/ armadura e posteriormente dos pontos de vida do alvo.

As armaduras e escudos não anulam o dano, mas sim reduzem os danos que o personagem sofrerá.

- Uma armadura comum reduz **1 ponto de dano**.
- Uma armadura média reduz **2 pontos de dano**.
- Uma armadura de elite reduz **3 pontos de dano**.

Os pontos de redução da armadura são somados aos pontos de vida do personagem. Para determinar os pontos de sua armadura, caso use uma, são determinados pelas seguintes rolagens.

- **1d6** para armaduras comuns.
- **1d6x2** para armaduras médias.
- **1d6x3** para armaduras de elite.

Quanto ao dano causado por sua arma ou equipamento, ele também obedece uma escala.

- Uma arma curta causa **1d6** de dano.
- Uma arma média causa **1d6 + 2** de dano.
- Uma arma longa causa **1d6 + 3** de dano.

Quanto aos pontos de vida dos inimigos, o **Chronicus** lança os dados, como descrito anteriormente, para determinar a armadura, caso haja, e em seguida ele deve rolar **3d6** para determinar seus pontos de vida, conforme a dificuldade pretendida.

O sistema também possui uma mecânica de **Pontos de Ação** onde o personagem obtém um ponto por ações ousadas bem-sucedidas, ou ao obter um **acerto crítico**, os quais ele pode gastar para obter **+1** em qualquer rolagem, mas se ele completar os **seis**

**pontos**, poderá acrescentar mais um dado a uma de suas futuras rolagens.

O Chronicus também possui a opção de permitir que os jogadores iniciem o jogo com **Pontos de Ação**, nesse caso lance **1d6**, o resultado determinará seus pontos iniciais.

## Libella e Experientia (Nível e Experiência)

O nível determina a experiência do personagem, quanto mais experiente mais poderoso ele é, uma regra opcional é de que o mesmo reflete também a idade do mesmo, mas para determinar quando o personagem vai subir de nível, o mesmo deverá acumular **100 pontos de experiência (xp)** que aumentaram progressivamente a cada nível, de modo que do **nível 1** ao **2** são necessário **100 xp** enquanto que do **nível 2** ao **3** serão precisos **200 xp** e assim sucessivamente, caso o Chronicus e os jogadores estejam de acordo.

Os pontos são atribuídos pelo cronista referente as seguintes ações:

- Vencer um combate: **15xp**
- Vencer um combate desafiador: **20xp**
- Fuga bem-sucedida: **5xp**
- Realizar uma ação Furtiva bem-sucedida: **8xp**
- Realizar uma ação Social bem-sucedida: **10xp**
- Realizar uma Magia de forma bem-sucedida: **15xp**
- Realizar uma ação (qualquer) desafiadora: **20xp**

A tabela acima serve apenas como uma referência, caso o Chronicus ache melhor ele pode distribuir os pontos de experiência da maneira que ele achar melhor, ou conforme for acordado com o grupo. Quando um personagem sobe de nível ele lança **1d6** para determinar o aumento em todos os seus atributos.

Quanto ao nível tecnológico do cenário jogado ou a presença de certas tecnologias ou não cabe ao Chronicus e aos Personagens determinar.

Para fins de nivelamento esse sistema de regras toma como base a idade antiga com o predomínio do bronze como principal metal, com o ferro sendo de conhecimento de poucos.

## Aedificium Persona (Construção de Personagem)

Primeiramente determine os seus **pontos de vida**, para tanto lance **1d6** e multiplique o valor por **6**, o

resultado obtido determinará seus pontos de vida, ao subir de nível lance **1d6** para incrementar pontos de vida.

Em seguida role os seus atributos. Os atributos determinam as capacidades e habilidades do personagem, sendo eles respectivamente:

- **Força (FOR):** É usado para concretizar façanhas baseadas em suas capacidades físicas e na violência.
- **Defesa (DEF):** Determina a tua capacidade de resistir e reagir a ataques e situações adversas como intoxicação e ataques mágicos.
- **Inteligência (INT):** Determina tua capacidade de raciocínio e memorização.
- **Poder (POD):** Mede sua capacidade de executar magias e lidar com o sobrenatural.

Lance **1d6** para determinar o valor de cada um dos seus atributos cada um dos atributos. Ao passar de nível lance **1d6** para incrementar o valor de seus atributos.

Após rolar seus respectivos atributos o personagem deve escolher sua **Classe**. As classes de personagem funcionam como arquétipos, dizendo que tipo de aventureiro seu personagem é.

Em seguida o jogador irá determinar o sua **Identidade**. A identidade é a ideia geral de quem é o seu personagem, uma frase curta e adjetivos relacionados a ele e sua cultura, que o definam ou passe uma noção geral de sua história. Este é um atributo puramente interpretativo.

Exemplos:

- Um **destemido** bárbaro das terras insulares.
- Um **ambicioso** adepto da ordem dos Escaravelhos.
- Um guerreiro **fanático** em busca de vingança.

Por último, cada personagem inicia sua jornada com **100** moedas de prata (**mp**), sendo essa a medida padrão do sistema. Sendo que **100** moedas de prata equivalem a **1** moeda de ouro e **1** moeda de prata equivale a **100** moedas de cobre.

## Genus (Classes)

- **Bárbaro (Barbarus):** Um guerreiro vindo um povo estrangeiro com costumes estranhos para os imperiais. (+4 em Força, +2 em Poder).
- **Homem de Armas (Arma Dominum):** Um guerreiro versado em vários tipos de armas, que emprega suas técnicas em troca de dinheiro ou pela honra. (+3 em Força, + 1 em Inteligência).
- **Trapaceiro (Mendax):** Um enganador hábil e furtivo, que vive de roubos e intrigas, um lutador oportunista e astuto. (+2 em Defesa, + 2 em Inteligência)
- **Sábio (Sapiens):** Um dedicado erudito detentor de muito conhecimento, natural e sobrenatural, remanescente das antigas ordens imperiais. (+3 em Inteligência, + 2 em Poder)
- **Místico (Mysticus):** Mestre em conhecimentos obscuros capaz de realizar feitos sobrenaturais. (+ 4 em Poder, +3 em Inteligência)

## Fascinum (Magia)

Independentemente descrição e do sistema de magia que os jogadores e o Chronicus decidam usar em seu mundo e em suas aventuras, as regras deste sistema orbitam sobre o princípio de que **a magia não é algo banal e utilizável a qualquer hora**. Toda a magia, não importa o quão simples pareça, pode não funcionar e desencadear consequências terríveis, quanto maior o poder que se deseja usar maiores são os riscos e o preço a serem pagos.

Para realizar um feitiço lance **2d6** e some o valor com o atributo de **Inteligência**. Para resistir aos efeitos de uma magia o jogador fará uso do atributo **Defesa**. Devido a sua complexidade qualquer magia leva cerca de um turno de preparação.

Os **ataques mágicos** causam **1d6+2 de dano**, ou **1d6+3** se estiverem especialmente adaptados à situação (como por exemplo, usar fogo mágico contra um espectro gélido). Cada magia lançada dura **1d6** turnos, se conjurada corretamente.

O uso da magia é desgastante tanto física quanto mentalmente, podendo acarretar em efeitos colaterais terríveis que variam desde mutações e deformidades a insanidade progressiva e demência.

Cada vez que um personagem usar uma magia de modo incorreto ele deve lançar **2d6 (1d6 nos níveis 1 e 2)**, se o resultado for maior ou igual do que o atributo

de **Defesa** ou **Poder** (o Chronicus determina qual) o jogador ganha um ponto de **Corrupção**, a cada **seis** pontos ele ganha uma corrupção nova, física ou mental, podendo revertê-lo sacrificando o equivalente em **Pontos de Ação**.

Em cenários de temática **Grimm Fantasy** e **Sword & Sorcery** a magia tende a ser substancialmente mais poderosa que a média dos cenários fantásticos, por outro lado, são parte de um conhecimento obscuro, corruptor e custoso, sendo dependentes do consumo ou uso de algum tipo de componente ou substância rara ou do domínio de criaturas oriundas de outras dimensões.

Ainda sim as magias nesses cenários costumam atuar de modo indireto ou defensivo, atrapalhando os adversários ou sendo usada para intoxicar, manipular e intimidar crédulos e supersticiosos, ao invés de causar dano direto, de modo que não é raro ver místicos empunhando, com razoável destreza, adagas e espadas curtas.

Em “Sombras do Império” a magia é quase tão obscura e temida quanto a “Mancha Negra”, feita com base em símbolos, rituais e componentes, não raro ligadas a alguma forma de crença ou doutrina.

Os poderes atuam dentro de duas esferas distintas: A esfera **Física**, atua sobre o próprio corpo e o mundo material, enquanto a esfera **Psíquica** afeta a mente o mundo imaterial, também chamado de mundo astral. Os jogadores são livres para descrever os efeitos de suas magias, tendo em mente as características descritas acima e o fato de que a mesma atua de modo sutil.

## Apparatus (Equipamentos)

Segue abaixo uma lista representativa de itens que podem auxiliar os personagens em suas aventuras, equipamentos não listados podem ser adquiridos, no entanto o Chronicus irá estipular sua natureza e custo.

**Armas Curtas (10 mp):** Pode ser usada como segunda arma permitindo que uma vez por ataque possas relançar o dano. Inclui Adagas, Machados Pequenos, Fundas, Zarabatanas, etc.

**Armas Médias (30 mp):** Armas mais comuns usadas com uma mão. Inclui Espadas Curtas, Floretes, Maças, Machados Medianos, Arcos, Cajados, Bastões, etc.

**Armas Longas (40 mp):** Usa as duas mãos. Inclui Chicotes, Grandes Machados, Lanças, Espadas Longas/ Largas, Arcos Longos e Armas de Haste.

# Sistema Chronicus

**Armas Exóticas (70 mp):** Feita de materiais incomuns, com propriedades diferenciadas, com formato diferenciado ou que exija um treinamento especial para ser manejada, tais como Taiaha, Mere, Leiomano, Urumi, Tabar e Katar.

**Armadura Leve (30 mp):** Composta normalmente de uma única peça feita com materiais baratos ou comuns, como couro e tecido, de fabricação caseira ou improvisada,

**Armadura Média (40 mp):** Composta normalmente de um conjunto de peças feitas com materiais mais trabalhados e caros, como couro enrijecido, madeira e metal.

**Armadura de Elite (60 mp):** Composta normalmente de um conjunto de peças feitas com materiais trabalhados e caros, como couro curtido e metal.

**Escudo (10 mp):** Feito com os mais diversos materiais, com os mais variados tamanhos e formatos.

**Objetos Exóticos (20 mp cada):** Livro Antigo, Frasco de Ácido, Frasco de Água Benta, Sal, Adaga feita de Meteorito (Metal Estelar), Mercúrio, Fósforo, Pólvora Incensos e Frasco de Óleo Ardente.

**Especiarias (10 mp por dose):** Raiz de Kumae, Pó de Fogo, Pó de Osso de Lagarto, Raiz de Ashiri, Raiz Negra, Pó de Lótus, Pó de Orquídea e Elixir (tipo).

**Equipamento Básico (2 mp cada):** 10m de Corda, Giz, Espigões de Ferro, Pergaminho, Pederneira, Tochas (4), Tenda, Ataduras, Rações de Viagem, Odre, Cantil.

**Ferramentas (5 mp cada):** Pé de Cabra, Armadilha, Arpéu, Gazua, Garras de Escalada, Pá, Picareta, Luneta, Pena e Boião de Tinta.

**Objetos Comuns (3 mp cada):** Faca, Espelho, Lamparina, Luneta, Ampulhetas, Frasco, Frasco de Óleo, Roupas, Símbolos Divinos e outros amuletos.

# Sistema Chronicus

## Personagens Prontos

- Nome: Hanu Vida: 16 Nível: 1
- Classe: Bárbaro Tesouro: 15 (mp)
- Identidade: Feroz espadachim Sibiriano
- FOR: 7 INT: 3
- AGL: 5 POD: 7
- Armas: Espada larga de duas mãos e uma adaga
- Equipamento: Amuleto em forma de tartaruga marinha.
- Magias:
- Pontos de Ação: (X).(X).(X).( ).( ).( )
- Corrupção: ( ).( ).( ).( ).( ).( )
- Experiência (Xp): 55

- Nome: Sadric Vida: 15 Nível: 1
- Classe: Sábio Tesouro: 30 (mp)
- Identidade: Sacerdote da ordem Elion (Deus do Sol)
- FOR: 5 INT: 8
- DEF: 2 POD: 6
- Armas: Adaga de meteorito
- Equipamento: 4 doses de pó de orquídea.
- Magias: Purificar (2), Imobilizar (2).
- Pontos de Ação: (X).(X).( ).( ).( ).( )
- Corrupção: ( ).( ).( ).( ).( ).( )
- Experiência (Xp): 42

- Nome: Hartan Vida: 16 Nível: 1
- Classe: Homem de Armas Tesouro: 8(mp)
- Identidade: Ex-membro da guarda imperial, alcoólatra e teimoso.
- FOR: 8 INT: 4
- AGL: 2 POD: 2
- Armas: machado mediano em formato de meia lua, adaga de meteorito,
- Equipamento: odre de vinho.
- Magias:
- Pontos de Ação: (X).(X).(X).( ).( ).( )
- Corrupção: ( ).( ).( ).( ).( ).( )
- Experiência (Xp): 55

- Nome: Arun Vida: 10 Nível: 1
- Classe: Trapaceiro Tesouro: 32(mp)
- Identidade: Malandro, das ruas. Furtivo de mãos leves.
- FOR: 2 INT: 5
- AGL: 6 POD: 2
- Armas: 2 adagas, chicote, uma funda,
- Equipamento: Gazua, 10m de corda.
- Magias:
- Pontos de Ação: ( ).( ).( ).( ).( ).( )
- Corrupção: ( ).( ).( ).( ).( ).( )
- Experiência (Xp): 25

- Nome: Lamar. Vida: 8. Nível: 1
- Classe: Místico Tesouro: 20(mp)
- Identidade: Xamã seguidor da antiga fé Elemental dos Axumitas.
- FOR: 3 INT: 8
- AGL: 1 POD: 6
- Armas: Adaga de meteorito,
- Equipamento: 4 doses de flor de lótus, frasco de óleo ardente.
- Magias: controlar animais (6), controlar plantas (2), garras felinas (4).
- Pontos de Ação: (X).( ).( ).( ).( ).( )
- Corrupção: (X).(X).( ).( ).( ).( )

Ficha Padrão

- Nome: \_\_\_\_\_ . Vida: \_\_\_\_\_ . Nível: \_\_\_\_\_ .
- Classe: \_\_\_\_\_ . Tesouro: \_\_\_\_\_ (mp)
- Identidade: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ .
- FOR: \_\_\_\_\_ . INT: \_\_\_\_\_ .
- AGL: \_\_\_\_\_ . POD: \_\_\_\_\_ .
  
- Armas: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
  
- Equipamentos: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
  
- Magias: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
  
- Corrupção: ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
- Pontos de Ação: ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )
- Experiência (Xp): \_\_\_\_\_ .