

Mundo Real Medieval DO PASSADO

Mundo Real Medieval – Edição Especial em Formato Jornal Cárlisson Galdino

Edição Especial em Formato Jornal

Mundo Real é uma sátira aos sistemas e mestres que se prendem muito a *detalhes* durante uma partida de *RPG*. Que exigem testes para se dirigir um carro de casa até o supermercado (*em situações normais*), exige teste de *vigor* para ver se se conseguiu se manter *correndo no mesmo pique*. Enfim, aos sistemas e mestres *extremamente realistas*.

Há sistemas que chegam ao cúmulo de formalizar regras para *cavar buracos!* Literalmente falando! Se você conhece *RPGs* famosos deve saber exatamente o que estou falando.

Em **Mundo Real** os personagens são o que eles sabem fazer. Não há mais pontos de atributo, nem vantagens, nem nada parecido: há apenas as perícias. Assim, podemos nos prender ao que *realmente interessa*, ou seja, aos testes de perícia. Acender uma lâmpada? Teste. Abrir uma janela? Teste. Caminhar até a cozinha? Mais um teste.

A versão medieval é para uso em ambientes medievais. Há tratamento de magia, de clérigos, uso de armas... Há uma infinidade finita de perícias a se escolher.

Quando **Abaskantto** tinha autonomia e seu conteúdo estava em formato *HTML*, **Mundo Real Medieval** foi disponibilizado em *HTML*. Agora, quando **Abaskantto** foi *fagocitada* por *Andarilho d'Catara*, ele ficou de fora. Resolvendo isso, eis que é lançada a novíssima versão de **Mundo Real Medieval**, agora em *Edição Especial*, em exclusivo *Formato Jornal!*

Trabalhando com o Formato Jornal

Sabe de uma coisa? É chato fazer um jornal... Por quê? Bem, é que é muito

esquisito um jornal com partes em branco. Você já pegou um jornal no qual a última página termina antes do fim? Explicando melhor: um jornal de três colunas. Na última página só tem uma coluna e meia preenchida. Já viu um jornal

assim? É... Eu também nunca vi. Por isso que digo que é chato utilizar o *Formato Jornal*.

Em jornais normais eles resolvem esse problema colocando figuras e fotos e coisas assim. Aí talvez não seja tão chato, mas desse jeito, sem nada pra *tapar buraco*...

Acho que não vou fazer outro trabalho em *Formato Jornal* tão cedo... A não ser que tenha figura. Aí sim, eu faço. Se bem que um jornal com figuras ocupa mais espaço em disco... É... Nesse caso não dava pra colocar figuras mesmo. O arquivo ficaria muito grande para um *RPG* satírico de quatro páginas... Ninguém ia querer pegar. Aliás, nem sei se vão pegar esse aqui assim!

Mundo Real Medieval Edição Especial em Formato Jornal

Versão: 1.0

Classificação: **Jogo de RPG**

Autor: **Cárlisson Galdino**

Contato: cbtg@brazilmail.com

Maceió (AL), 20 de janeiro de 2001

Bom, agora falta pouco. Finalmente, parece que o *enchimento de lingüiça* está finalmente chegando ao fim. Ainda bem! Bom, então vamos às palavras finais. Talvez um dia haja outro *Mundo Real*. Talvez contemporâneo. Até lá fica este aqui sendo o único. Um abraço e até a próxima!

Código Universal dos Mestres Extremamente Realistas

1. Por quê ignorar partes de uma aventura? Uma viagem a um castelo pode gerar uma tarde bastante divertida.

Fórmula de Conteúdo

Edição Especial em Formato Jornal.....	1
Trabalhando com o Formato Jornal.....	1
Código Universal dos Mestres Extremamente Realistas.....	1
Perícias Minuciosas.....	2
Regras Para Personagens.....	3
Regras Para Monstros.....	3
1,99.....	3
Perícias de cão/gato/cavalo.....	4
Perícias de Gavião.....	4
Magia.....	4
Lista de Tesouros.....	4
Aventura I.....	4

2. Por quê a vida de um herói tem que ser sempre emocionante? As perícias minuciosas existem para evitar o tédio.
3. Cada herói só pode tentar fazer o que sabe fazer.
4. Quem insistir em tentar fazer o que não sabe perde automaticamente um ponto de experiência.
5. Quem não sabe comer não vive (erguer à boca + morder).
6. Quem não sabe andar ou correr fica pra trás.
7. Quem não sabe se erguer é como tartaruga quando cai com a barriga para cima.
8. Reza só realiza desejo se o personagem tiver *Ser Atendido ao Rezar* em nível 18.
9. Antes do nível 18, *Ser Atendido ao Rezar* atende a pequenos mini-desejos.
10. Um herói com 0 pontos de vida não morre, mas perde a vida.
11. Por hoje é só, pessoal.
12. FIM

Perícias Minuciosas

O que somos, senão o que fazemos? Em outros RPGs, são necessários vários tipos de coisas para que se crie um personagem. Aqui não. Um personagem é o que ele pode fazer. Só há perícias. Nada de atributos, vantagens, listas de magias. Só perícias.

Uma vez que o personagem é só de perícias, ele precisará saber quase qualquer coisa. Como não tem um atributo Destreza, ele precisa ter a perícia Andar, pois não será automático. Visto que os testes de perícias são a parte mais emocionante de uma partida de RPG, as perícias minuciosas retratarão todo o seu brilho. As batalhas são emocionante, mas... o que houve antes delas? E os intervalos entre uma batalha e outra? Será justo reduzi-los a zilionésimos de segundo? Não! Por isso existem as perícias minuciosas. Forme um grupo e

jogue. Para isso, você vai precisar, de um teste de Andar, Abrir Portas, Andar, Apertar Botão, Andar, Persuadir, Andar...

Segue abaixo a lista de perícias para a escolha do jogador que constrói seu personagem. Quando uma perícia causa dano, esse dano será igual à metade do nível de sua perícia que causa dano, arredondado para baixo.

- Andar: Locomover-se normalmente.
- Conversar: Dialogar.
- Gesticular: Comunicação por gestos.
- Cavalgar: Andar a cavalo.
- Despejar Líquido: em algum lugar ou objeto.
- Erguer à boca: erguer algo até a boca.
- Saltar: se locomover de um ponto a outro próximo, pelo ar, como um sapo.
- Pular: impulsionar o corpo para cima.
- Socar: aplicar um soco. Causa dano.
- Chutar: aplicar um chute. Causa dano.
- Rolar: deitado no chão, rolar o corpo para o lado.
- Esquivar-se: sair da trajetória de um ataque.
- Bloquear: pôr as mãos ou algo entre o agressor e o agredido, bloqueando o objeto da agressão.
- Responder: responder a uma pergunta.
- Monstrologia: reconhecer um monstro, quantos pontos de vida tem, qual a idade, do que gosta...
- Manusear arma ou objeto (escolha o tipo): você sabe usar algo sem problemas.
- Atacar com arma (escolha o tipo): é preciso primeiro manusear para depois atacar. Causa dano normal +1, se pequena ou dano normal +2, se grande.

- Correr: locomover-se apressadamente.
- Subir Escada: saber subir escada.
- Escalar: saber escalar uma parede ou muro.
- Arremessar objeto (à escolha): você sabe arremessar um determinado tipo de objeto, causando o dano, como uma arma, só que à distancia. É necessário manuseá-lo antes.
- Percepção: perceber algo com os cinco sentidos.
- Destampar cantil: antes de tomar água.
- Prender estacas: no chão, para fins variados.
- Pôr barracas nas estacas: já no chão.
- Escrever: escrever no idioma Único.
- Ler: ler no idioma Único.
- Ler em voz baixa: no idioma Único.
- Escrever itálico: no idioma Único.
- Mapear: construir um mapa.
- Detectar tesouro em defuntos: para uso posterior.
- Magialogia: reconhecer coisas de origem mágica ou para fins mágicos. Reconhecer quando alguém está usando uma magia.
- Ler pergaminhos mágicos: recitar magias escritas no Outro idioma.
- Escrever pergaminhos mágicos: no Outro idioma.
- Roubar: dinheiro, jóias, etc.
- Rezar: para o deus Qualquer.
- Ser atendido ao rezar: para o deus Qualquer.
- Morder: alimentar-se ou atacar. Causa dano.
- Erguer-se: passar da posição sentado ou deitado para de pé. Para sentar ou deitar, não precisa: *Para baixo toda santo ajuda.*

- Arrotar: isso mesmo.
- Vestir-se: pôr-se em uma roupa.
- Vestir armadura: de metal, couro, etc.
- Criar moeda de papel: pra quê? Olhe abaixo.
- Transformar moeda de papel em ictonísio: metal raro e sem valor. Pra quê? Vá lendo, vá lendo...
- Transformar moeda de ictonísio em ollitenbon: metal raro e sem nenhum valor. Pra quê? Continue lendo!
- Transformar moeda de ollitenbon em moeda de cobre: Tcharã! Achou!
- Mentir: contar uma mentira no idioma Único.
- Enganar: enganar alguém com ações, com palavras é mentir.
- Persuadir: fazer com que alguém faça algo que não queira.
- Perguntar: fazer uma pergunta no idioma Único.
- Pechinchar: pedir desconto no idioma Único.
- Falar baixo: falar em voz baixa no idioma Único.
- Leitura labial: entender o que alguém fala no idioma Único, sem ouvi-lo, só o vendo falar.
- Rezologia: saber quando alguém está rezando e sobre o deus Qualquer.
- Abrir portas destravadas: isso mesmo. Também serve para fechar.
- Arrombar portas: travadas ou não. Danifica as portas.
- Conduzir carruagem: exatamente isso.
- Acalmar animal (escolha o tipo): acalmar um tipo específico de animal.
- Cantar: no idioma Único.
- Despir-se: ficar sem roupas.
- Curar 1 PdV por dia com ervas: em qualquer pessoa.
- Curar-se 1 PdV por dia sozinho: só funciona em você.
- Desenhar: desenhar um desenho.
- Erguer algo: à cabeça, ou simplesmente manter suspenso.
- Dançar: dançar, ora!
- Sacar rápido: quando alguém conta uma piada, ou tenta mentir.
- Contar piadas: no idioma Único.
- Contar história: no idioma Único.
- Contar objetos: contar dinheiro, pedras, passos, etc.
- Montar: subir em algum animal.
- Colher ervas: para poder curar.
- Nadar: saber nadar.
- Mergulhar: saber mergulhar:
- Coisar (escolha): qualquer outra coisa que alguém ache necessária.

Regras Para Personagens

Os heróis devem começar com 10 pontos de experiência. Seus pontos de vida são iguais aos seus pontos de experiência, portanto ele terá também 10 pontos de vida. O mesmo ocorre com seus equipamentos iniciais, são iguais numericamente aos pontos de experiência e determinados de maneira aleatória.

Suas dez perícias são 10. A primeira é em nível 10, a segunda em nível 9, a terceira em nível 8, a quarta em nível 7, a quinta em nível 6, a sexta em nível 5, a sétima em nível 4, a oitava em nível 3, a nona em nível 2 e assim sucessivamente.

Os testes de perícia são feitos com três dados de seis faces, cúbicos e de qualquer cor ou tamanho que não impossibilite seu uso. Os três dados detalhadamente descritos acima, conhecidos também como 3D, devem ser lançados para que a soma do primeiro com o segundo com o terceiro seja menor que ou igual

ao nível da perícia usada. Em caso de resultado diferente, ou seja, maior que o nível da perícia em uso, o teste foi falho, não conseguindo atingir o objetivo, sendo que 18 é sempre uma falha.

Ao término de cada sessão de jogo, com duração mínima de 1h57min58s, cada personagem ganhará um ponto de experiência. Consequentemente, aumentará seus pontos de vida e a quantidade de equipamento em 1. Cada perícia sua aumentará em um ponto e o jogador deverá escolher uma nova perícia para ocupar o lugar de última, com nível 1.

Regras Para Monstros

1. O mais feio possível.
2. O mais burro possível.
3. O mais forte possível.
4. Não tropeça, nem tomba.
5. Sabe atacar.
6. Isso! 6 de dano.
7. Come criancinhas
8. ou Ração para Monstros M.R.
9. É criado por um rico poderoso
10. ou por si só.

1,99

Equipamento. Jogue 6D e some os valores.

6. Espada.
7. Faca.
8. Punhal.
9. Bastão.
10. Mangual.
11. Bordão.
12. Machado.
13. Facão.

14. Camisa.	• Esquivar-se.	de cobre.
15. Calção.	• Rolar.	5. Nada.
16. Gorro.	• Morder.	6. Nada.
17. Cordão.	• Subir escada.	7. Nada.
18. Chinelas.	• Dançar.	8. Nada.
19. Cinturão.	• Reconhecer nome.	9. Nada.
20. Manto.	• Reconhecer dono.	10. Moeda de ouro, nove de prata e nove de cobre.
21. Limão, pêra, melão, etc.	• Dar coice (cavalo).	11. Moedas de ouro, nove de prata e oito de cobre.

22. Água (cantil).

23. Refeição.

24. Álcool (cantil).

25. Ração.

26. Gato.

27. Cão.

28. Cavalo.

29. Gavião.

30. Mochila.

31. Arpão.

32. Vara.

33. Cordão.

34. Anzol.

35. Papelão.

36. Ferramentas de ladrão. (+1 em roubo).

Perícias de Gavião

- Andar.
- Voar.
- Beliscar.
- Percepção.
- Reconhecer dono.
- Reconhecer nome.
- Gritar.
- Dançar.

Magia

Magia é uma verdade escrita no Outro idioma. Você pode colocar um papel com a inscrição: *E um pégaso surge para lhe salvar do mal* ou algo como *Você está morto*. Não importa qual seja a verdade, ela acontecerá. Papel custa 1,99 no *Mercado Negro*, que fica na cidade *Longe Pa'Caramba*.

Perícias de cão/gato/cavalo

- Andar.
- Latir/miar/relinxar.
- Grosnar.
- Correr/correr/galopar.
- Saltar.

Lista de Tesouros

- Jogue 2D e compare o resultado.
2. Armadura de metal com 2D pontos de vida (ao sofrer um ataque, a armadura sofre o dano no lugar do herói).
 3. moedas de ouro, nove de prata e oito de cobre.
 4. Moeda de ouro, nove de prata e nove

Aventura I

Um monstro ataca no vilarejo. Os heróis estão na taverna, bebendo. O que vão fazer?

Testes: erguer-se, andar ou correr, contar objetos (pagar), andar ou correr, abrir portas destravadas.

O monstro está na praça, tem trezentos metros de altura e dois de comprimento, amarelo queimado e tem cara de peixe morto sem olhos. O que os heróis farão? (Vão atacar, claro. Mas, para chegar até o monstro...)

Testes: corer ou andar, pular ou saltar ou subir escada, correr ou andar.

Os heróis atacam como podem. O monstro tem nível 09, 06 de dano e 06 pontos de vida.

Ao término da aventura, os heróis ganham um convite para almoçar na torre do rei.

Testes de: andar ou correr, subir escada, andar ou correr, conversar, responder (como vocês se sentem? vocês querem almoçar?), erguer à boca, morder, depois de receberem 1 peças de ouro, 9 peças de prata e 9 peças de cobre, cada um, eles vão embora.

Testes: andar ou correr, subir escada, andar ou correr,

...continua.