

# O Mundo de Dunegor

Escrito por Tiago Junges e Cezar Capacle

Este jogo foi feito utilizando Dominus, um sistema de RPG sem mestre. Você encontrará todas as regras do Dominus no verso desta folha.

## Ambientação

Você é um herói em um mundo de fantasia medieval clássico (até demais).

### Trama

d6	Algo aconteceu...	Você precisa...	Senão...
1	O herdeiro de Dunegor desapareceu	Impedir um ritual	Os mortos irão se levantar
2	A Floresta de Barostor criou vida	Encontrar O Escolhido	Bah’nor enfim retornará
3	A Relíquia de Dunegor foi avistada	Capturar um Korog	A Noite Eterna começará
4	Uma tempestade nefasta se aproxima	Dominar a Chama da Lua	A Canção da Vida cessará
5	Luzes são vistas nas ruínas de Ghern	Proteger o Portal Boreal	Bestas invadirão o reino
6	Ehr, o Necromante, chega na cidade	Eliminar a Guilda Sombria	Você nunca voltará pra casa

### Arquétipos

1	<b>Guerreiro:</b> Sabe espancar monstros e se gabar disso na taverna.
2	<b>Mago:</b> Sabe fazer zap em monstros e plim-pim-pim em objetos.
3	<b>Ladrão:</b> Sabe abrir fechadura, mover em silêncio e roubar coisas dos amigo.
4	<b>Clérigo:</b> Sabe curar os amigo e bater em morto-vivo, mas é chato falando de religião.
5	<b>Elfo:</b> Sabe usa arco, ver longe e falar com bichos, mas tem dificuldade em fazer amizade.
6	<b>Anão:</b> Sabe bater em monstro de caverna, resmungar e beber cerveja sem parar.

### Cenas

d6	Lugares	Personagens (1-3)	Eventos (4-6)
1	Taverna	Bêbado	Infestação de Ratos
2	Estrada	Criança	Flechada que veio do nada.
3	Campo	Mercador	Armadilha de fosso de estacas
4	Floresta	Espada Falante	Vários goblins malucos
5	Montanha	Cachorro Falante	Orc com machado
6	Masmorra	Aventureiro aposentado	Ogro com tacape gigante

### Banco de Idéias

d6	Assunto	Ação	Coisa	Qualidade
1	É culpa dos Elfos	Destruir	Civilização perdida	Enferrujado
2	Aconteceu uma Guerra	Encontrar	Estátua	Enfurecido
3	Ele é inofensivo	Roubar	Ilusão	Amaldiçoado
4	Há passagens secretas	Aprisionar	Baú misterioso	Invisível
5	É mais forte que isso	Reconstruir	Arma	Resistente
6	Uma pessoa morreu	Transportar	Relíquia	Dracônico

**Regra X - Combate Heróico:** Um combate é um Desafio. Se vencer, você matou. Se falhar, você ficou “Ferido”. Se já estava “Ferido”, você morreu. Se não tiver mais conflito na cena, você pode descansar e remover o estado “Ferido”.

# REGRAS

Estas são as regras do sistema Dominus.

## Regra 1: Preparação

Para começar, escolha (ou role) um Arquétipo na tabela e dê um nome para seu personagem. Depois role um dado três vezes na tabela de Trama.

## Regra 2: História

Para começar a sua história, escolha (ou role) um Lugar na tabela de Cenas. Sempre que entrar em uma Cena, role um dado. Se cair 3 ou menos, adicione um Personagem. Se cair 4 ou mais, adicione um Evento. Você pode ir para uma nova cena se achar apropriado (e tenha resolvido qualquer conflito aparente).

## Regra 3: Desafio

Sempre que seu personagem tentar fazer algo que possa dar errado, você tem um Desafio: role um dado. Se tirar 4 ou mais, você conseguiu vencê-lo. Se houver algo nesta situação que lhe dê vantagem nesse Desafio, role 2 dados e escolha o maior. Caso algo lhe dê desvantagem, role 2 dados e escolha o menor.

## Regra 4: Dilema

Sempre que tiver uma dúvida cuja resposta não seja óbvia, determine duas opções possíveis (sim ou não, esquerda ou direita, acontece A ou acontece B etc) e role um dado. Se cair 3 ou menos é a primeira opção, e se cair 4 ou mais é a segunda opção.

## Regra 5: Banco de Ideias

Sempre que precisar elaborar melhor um Lugar, Personagem ou Evento, role no Banco de Ideias e interprete o resultado de acordo com o Cenário.

## Regra X: Especial

O Cenário pode ter regras especiais e únicas dele.



Esta obra foi criada pelo coletivo "Iniciativa Dominus" e está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

# O Mundo de Dunegor



Um jogo  
**DOMINUS**  
O RPG sem mestre para jogos rápidos

Escrito por  
**Tiago Junges e  
Cezar Capacle**