

PÉ SUJO



QUICKSTART



SCOP

# BEM-VINDO AO PÉ-SUJO

Este livreto apresenta o **Pé-Sujo**, um cenário de fantasia urbana em que os personagens são criaturas do folclore brasileiro, expulsas de suas vidas idílicas e forçadas a viver na cidade cinzenta, feia e esfumaçada, tentando proteger o que ainda resta de natureza.

Aqui, você encontrará regras simples, um cenário vibrante e espaço suficiente para criar histórias memoráveis com seus amigos.

## O QUE É UM RPG?

Em um RPG, cada jogador interpreta um personagem e age como se fosse ele dentro da história. Esses personagens exploram o mundo, enfrentam desafios, tomam decisões e perseguem seus próprios objetivos, sempre influenciando o rumo da narrativa.

Um dos participantes assume o papel de Mestre do Jogo (MJ). Ele apresenta o cenário, descreve acontecimentos, cria desafios, interpreta todos os personagens que não pertencem ao grupo e conduz a trama de acordo com as escolhas dos jogadores.

As regras do sistema existem para resolver situações de incerteza e dar peso às decisões. Quando uma ação tem risco ou resultado duvidoso, o grupo recorre aos dados e às mecânicas. As rolagens determinam o desfecho, criando surpresas e fazendo da história algo construído coletivamente, nunca totalmente previsível.

## O QUE É ESTE SISTEMA?

O **Scop** é um sistema que equilibra narrativa e regras, e foi criado para ser simples, flexível e divertido, podendo ser usado em qualquer cenário ou gênero de aventura. Este livreto traz as regras essenciais para começar a jogar, enquanto o material completo — com mais opções, cenários prontos e conteúdos de apoio — está disponível em nosso site. As mecânicas foram pensadas para dar sentido às rolagens e apoiar a improvisação sem perder a coerência. O sistema é distribuído sob licença Creative Commons, permitindo uso livre e adaptações com os devidos créditos.



# A SELVA CINZENTA

Antes das cidades, antes das estradas, antes do barulho interminável do progresso, as criaturas caminhavam livremente pelas florestas. Viviam entre rios limpos, árvores centenárias e trilhas que só existiam porque seus passos as criavam. Não havia pressa nem destino: apenas a dança eterna do vento, das marés, dos ciclos da lua. Eram imortais, antigas como as próprias serras, e cada dia era igual e diferente, como só a vida selvagem é capaz de ser. Ali, em seu território sagrado, não precisavam se esconder, mentir ou temer. O mundo as conhecia, e elas conheciam o mundo.

Então veio o homem. Primeiro tímido, depois insistente, depois voraz. Onde havia árvores, surgiram pastos; onde havia rios, ergueram pontes; onde havia silêncio, abriram estradas. A mata começou a desaparecer, e com ela tudo que torna a vida selvagem possível. Aos poucos, as criaturas descobriram que sua imortalidade não as tornava invencíveis. Não morriam por idade, mas morriam da perda de território, de propósito, de tudo que um dia as definiu. E assim precisaram abandonar o que sempre foi seu, ou seriam engolidas pelo avanço humano.

Forçadas a fugir, foram parar onde jamais imaginaram viver: nas cidades. Ambientes de concreto, fumaça e luzes artificiais que ferem os olhos de quem nasceu para a noite estrelada. Aqui, tudo é rígido, rápido, impessoal. Nada cresce por conta própria, nada acompanha o ritmo da natureza. Para criaturas feitas de mito e lembrança, a cidade é um exílio: um lugar onde sobrevivem, mas onde não pertencem. Encostam-se em becos, ruínas abandonadas, parques mínimos cercados por prédios imensos. Pequenos refúgios que imitam, mal e porcamente, o lar perdido.

E, mesmo assim, há algo pelo qual vale continuar existindo. Alguns fragmentos da mata sobrevivem: uma árvore antiga num quintal esquecido, um trecho de rio ainda respirando sob uma ponte, uma pedra onde ninguém ousou construir. Para os imortais, esses pequenos pedaços são mais do que lembranças. São âncoras. Se forem destruídos, corta-se o último fio que

os liga ao mundo que conheciam. Por isso, as criaturas se reúnem onde podem, vigiam o que sobrou e tentam, de alguma forma, impedir que o resto seja apagado. Não lutam por grandezas; lutam pelos últimos vestígios de sua existência verdadeira.

## AS CRIATURAS E SEU PROPÓSITO

Os humanos das cidades chamam de *folklore* ou *mitologia*, mas eles sabem muito pouco. As criaturas não são símbolos, nem histórias inventadas para assustar crianças. São seres antigos, tão reais quanto o asfalto que agora cobre seus antigos territórios. Um curupira já guardou florestas que hoje são avenidas intermináveis; uma iara já cantou em rios que desapareceram sob o concreto; um saci já correu livre por campos que viraram estacionamentos. Para eles, o mundo não é uma coleção de contos, mas uma memória dolorosamente concreta: cada lugar destruído tem um rosto, um nome, um cheiro que jamais se apaga.

Quando foram forçadas a se aproximar das cidades, não vieram por escolha. Vieram porque ficaram sem alternativa. Aprendendo a se esgueirar por linhas de ônibus como se fossem trilhas estreitas; encontrando refúgio em depósitos abandonados, onde ninguém ousa entrar; ou vigiando hortas comunitárias como quem guarda o último pedaço de mata. Cada criatura se adapta como pode, vestindo disfarces improvisados, controlando gestos e instintos tão antigos que doem quando precisam ser contidos.

Com o tempo, surgiu entre elas uma espécie de propósito silencioso. As criaturas perceberam que, se não pudessem salvar suas terras antigas, talvez pudessem ao menos proteger o que restou: uma praça esquecida onde ainda brota capim bravo, uma árvore teimosa que cresceu no meio do estacionamento, uma nascente escondida sob o viaduto, um fragmento de mata que insiste em resistir entre dois prédios. Não é glória, nem conquista. Também não é resistência. É apenas uma tentativa frágil de impedir que o mundo se torne completamente mudo para

tudo que é vivo.

E assim, à margem de tudo, elas vivem: invisíveis, mas observando; frágeis, mas determinadas. Um saci cuida de um terreno baldio como quem protege um relicário; uma iara coleta histórias dos moradores para lembrar que ainda existe humanidade; um velho espírito de árvore respira com dificuldade em seu tronco retorcido. Nenhuma delas pretende derrotar a cidade. Mas pretendem impedir que o pouco que resta seja engolido pelo esquecimento. São guardiãs improváveis, desgastadas pela modernidade, mas movidas por uma teimosia antiga, a mesma que faz uma semente brotar no concreto, mesmo quando ninguém acredita que seja possível.

## A ARTE DE SE ESCONDER ENTRE HUMANOS

Viver na cidade não é apenas desconfortável. É perigoso. Enquanto permanecerem aqui, precisam se esconder daqueles mesmos humanos que ameaçam destruí-la. Não porque os humanos sejam cruéis, mas porque ver o que não deveria existir pode gerar medo, pânico, violência. A exposição é uma ameaça concreta: ser visto “como realmente é” pode destruir a vida de uma criatura, ou destruir aquilo que ela tenta preservar. Na melhor das hipóteses, ela perderia aquilo que mais deseja: sua paz e tranquilidade.

Por isso, cada passo na cidade exige cuidado. As criaturas não usam ilusões para mascarar sua forma: não há magia que as torne humanas. Um curupira continua com os pés invertidos; um mapinguari continuaria impossível de se explicar.

O que as protege é outra coisa: a cegueira urbana, essa incapacidade moderna de enxergar o que não se encaixa. Humanos veem, mas não decifram. Reagem com desatenção, dúvida, racionalização. Entre o cansaço e a pressa, a mente ignora o extraordinário porque não tem espaço para ele.

Mas esse anonimato é frágil. Um gesto errado, um poder usado no momento errado, uma pessoa atenta demais, e o disfarce cultural se rompe. A partir daí, o risco é real: perseguição, medo coletivo, curiosidade mórbida, captura

por grupos que acreditam no sobrenatural ou por forças ainda mais obscuras.

Por isso, os personagens precisam dominar a arte de se mover nas margens, existindo nas frestas da atenção humana, onde podem agir, investigar e proteger o pouco que resta de seu mundo sem se tornarem alvos diretos. Esse é o preço de viver na cidade: lutar por um lar que não os quer, sem chamar atenção de quem não pode comprehendê-los.

## O PÉ-SUJO

No coração da cidade, espremido entre um estacionamento e uma loja de conserto de celulares, está o Pé-Sujo. Um bar tão comum que ninguém olha duas vezes: mesas de plástico, cerveja barata, azulejos抗igos e uma televisão fora de sintonia. Para os humanos, o Pé-Sujo é apenas mais um boteco decadente entre tantos.

Mas, para as criaturas, ele é um porto seguro, um raro lugar onde podem existir sem medo. O dono, um homem calado e de olhar profundo demais para ser apenas humano, conhece todos pelo nome e nunca faz perguntas.

Lá dentro, a cidade parece respirar mais devagar. As lâmpadas tremem como se reconhecessem quem entra, e o ar tem um cheiro discreto de mata úmida, impossível de explicar. Aqui, um curupira pode descansar os pés para trás sem ser notado; uma iara pode beber em silêncio sem atrair olhares perigosos; um mapinguari pode se sentar no canto mais escuro, observando o movimento. O bar funciona como ponto de encontro, mural de rumores e local neutro onde alianças são feitas e conflitos são suspensos.

Há quem diga que o Pé-Sujo não está realmente no centro da cidade, mas entre-lugares: uma dobra discreta na paisagem urbana, fácil de entrar e difícil de encontrar. Talvez seja verdade; talvez seja só uma superstição. O que importa é que, quando a cidade se torna pesada demais e o mundo moderno ameaça esmagar o que restou do antigo, as criaturas sempre conseguem encontrar o caminho de volta para lá. E enquanto o Pé-Sujo existir, nenhuma delas estará completamente sozinha.

# PERSONAGENS

Seu personagem é uma criatura do folclore brasileiro, obrigada a viver em uma grande e acinzentada cidade, e é descrito por algumas características. O final deste livreto traz personagens prontos, e você pode ver no site como criar os seus próprios personagens, com muitas opções diferentes!

## CONCEITOS

Um *Conceito* é uma frase que descreve brevemente o que seu personagem é, e o que consegue fazer de forma *intuitiva*, sem treinamento. Um Conceito não é necessariamente *bom* ou *ruim*: em certas situações, ele pode ser *benéfico*, e *prejudicial* em outras, e funciona também como *linha-guia* de como interpretar seu personagem.

- Você recebe **um bônus de +1 Dado de Apoio** nos Testes para cada Conceito **benéfico** à situação. Em compensação, você recebe **uma penalidade de -1 Dado de Apoio** para cada Conceito **prejudicial**.
- Se você é alvo de uma ação, cada Conceito **benéfico** para você reduz em um a quantidade de dados que o adversário joga. Por outro lado, se o Conceito é **prejudicial**, ele recebe um dado adicional.
- Você recebe **um ponto de Energia** cada vez que **interpretar bem** o seu Conceito. No entanto, você precisa  **gastar um ponto de Energia** sempre que quiser **ignorar o efeito de um Conceito**. Isso inclui a interpretação, você gasta Energia para agir contra seus Conceitos.

Um dos seus Conceitos será necessariamente o tipo de criatura que você é. Veja mais a frente para detalhes.

## HABILIDADES

As *Habilidades* definem o que o seu personagem aprendeu ao longo da vida. É algo que pode ser aprimorado como Força ou Estilo, um campo do conhecimento como Alquimia ou Engenharia, habilidades de luta ou artísticas.

- Ao tentar realizar uma Tarefa, você vai testar **uma de suas Habilidades**.
- O nível da Habilidade modifica a **quantidade de Dados de Apoio** jogada em um Teste.
- Habilidades negativas **diminuem** o número de dados que você joga!

## ENERGIA

É uma medida da sua disposição geral e capacidade de ir além das suas forças. Seu personagem começa o jogo com 6 pontos, e você não pode recuperar Energia acima desse valor máximo.

- Você pode gastar **um ponto de Energia** para **Buscar suas Forças**.
- Você pode gastar **um ponto de Energia** para **ignorar** o efeito de um de seus Conceitos que o esteja prejudicando naquele momento.

Você recupera Energia:

- Descansando, à taxa de **um ponto de Energia por hora**. Se seu personagem dormir por uma noite completa, acordará recuperado.
- **Agindo de maneira coerente com seus Conceitos.** Por exemplo, se você for “Protetor dos fracos”, agir para salvar alguém recupera 1 ponto de Energia.

Se a Energia chegar a zero ou menos, o personagem desmaia e não pode realizar nenhuma ação até recuperar pelo menos 1 ponto.

## VITALIDADE

Representa a quantidade de ferimentos que você pode receber. Seu personagem começa o jogo com 6 pontos, e você não pode recuperar Vitalidade acima desse valor máximo. Você pode se ferir:

- **Durante o combate**, seu personagem recebe ferimentos na forma de **Dano**.
- Como resultado de **quedas, choques ou qualquer outro tipo de ação física brusca ou violenta**, ou de **doenças ou venenos**.

Você recupera sua Vitalidade das seguintes formas:

- **Se o personagem puder descansar**, sem realizar tarefas extenuantes e nada que abra suas feridas, ele recupera **um ponto de Vitalidade por dia**;
- **Magias de cura e/ou cuidados médicos** podem recuperar vários pontos em alguns minutos ou horas.

Se a Vitalidade chegar a zero ou menos, o personagem fica fora de ação e não pode realizar tarefas até ser curado. Ainda não está morto, mas se receber mais 1 ponto de Dano, é o fim.

## MENTE

A Mente representa a estabilidade mental do personagem e sua esperança na possibilidade de manter ao menos alguns bolsões de natureza. O valor inicial e limite máximo é de 6 pontos. Seu personagem pode perder pontos de Mente:

- **Quando as pressões da civilização se tornam insuportáveis.** Isso acontece quando seu personagem presencia a destruição daquelas coisas que ele mais preza,

como praças e parques que são derrubados para a construção de condomínios.

- **Alguns poderes** exigem o uso de pontos de Mente para serem ativados.
- **A critério do Mestre do Jogo**, quando o personagem realiza tarefas mentalmente extenuantes.

Livrar-se da desesperança exige descanso e reconstrução emocional. Esse processo pode ser trabalhoso, e deve ser feito entre aventuras:

- **Após algum tempo de descanso**, em que o personagem pode relaxar sem enfrentar novos desafios, o personagem recupera um ponto.
- **Terapia ou meditação**, caso o personagem consiga se consultar com alguém, conversar a respeito de seus traumas e experiências, à taxa de um ponto por sessão.

Se a Mente chega a zero, o personagem perdeu completamente a esperança, e não vê mais motivo para agir. Nessa situação, ele recuperará pontos de Mente e voltará à ativa apenas se alguém puder convencê-lo de que ainda existe motivo para resistir.



# REGRAS DO JOGO

O jogo se desenrola quase como uma conversa, na seguinte ordem:

1. **O Mestre do Jogo descreve a cena**, a situação, o que os personagens podem ver e ouvir, e o que mais é parte da cena.
2. **Os jogadores respondem descrevendo suas ações**. Se houver alguma dúvida se elas são possíveis, o MJ pode solicitar o teste de uma Habilidade adequada.
3. **O MJ descreve as consequências**, caso haja ou não sucesso.
4. **Retorna ao passo 2** até que a cena se resolva.

## RESOLVENDO TAREFAS

Quando houver dúvida a respeito do resultado de alguma ação, o MJ pode solicitar um teste de alguma Habilidade. Você vai jogar alguns dados de 6 faces. Faça da seguinte maneira:

- **Pegue um dado com** uma marca ou cor distinta para que você o diferencie dos outros. Esse é o Dado de Base, e você sempre vai jogar um e apenas um Dado de Base.
- **Para cada Conceito que te ajude**, adicione um Dado de Apoio.
- **Para cada Conceito que te atrapalhe**, remova um Dado de Apoio.
- **Se alguma Habilidade se aplicar**, adicione o número de Dados de Apoio indicada pelo seu nível. Se a Habilidade for negativa, remova Dados de Apoio.
- **O Mestre do Jogo pode decidir aplicar bônus ou penalidades** ao número de Dados de Apoio que você joga.

Jogue os dados e conte o resultado da seguinte forma:

- **Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais**. Se todos os dados forem eliminados, o teste falhou.
- **Use o resultado do Dado de Base** como valor de base; se ele foi eliminado, então o valor de base é zero.
- **Some +1** para cada Dado de Apoio que sobrou.

Exemplo: *Marina joga o Dado de Base e mais 3 Dados de Apoio em um teste. O Dado de Base foi 2, esse é o valor de base. Os Dados de Apoio foram 3, 5 e 6. Os dados iguais a 5 e 6 são eliminados; o Dado de Apoio que sobrou adiciona 1 ao valor de base. O resultado final é 3.*

O resultado dos dados é o *Nível de Sucesso* do teste. Um resultado igual a 2 é o suficiente para executar uma Tarefa com sucesso, mas o Mestre do Jogo pode exigir que você alcance um valor mais alto, se a Tarefa for complicada. Use a tabela abaixo para interpretar os resultados.

Se você não tiver Dados de Apoio em um teste e ainda assim receber mais penalidades, adicione *Dados de Penalidade*. Esses dados funcionam da mesma forma, mas cada dado que permanecer na rolagem subtrai 1 do valor base.

Exemplo: *Ventania, um saci, tenta escapar de um cadejo (um cão feroz). Infelizmente, ele não tem nenhuma Habilidade que possa ajudá-lo, e ter apenas uma perna impõe uma penalidade de -1 no teste. Ele rola apenas*

| Nível     | Dificuldade   | Interpretação   |
|-----------|---------------|---|
| $\leq -1$ | —             | Falha crítica. Além de falhar, algo dá errado.                      |
| 0         | —             | Falha total. Nada foi alcançado.                                    |
| 1         | Trivial       | Sucesso parcial. Você consegue em parte, ou com efeitos colaterais. |
| 2         | Simples       | Sucesso completo, ainda que básico.                                 |
| 3         | Média         | Bom resultado, eficiente, confiável.                                |
| 4         | Diffícil      | Acima da média, você se destacou.                                   |
| 5+        | Muito Difícil | Resultado notável, chamou atenção, impressionou.                    |

*o Dado de Base e um Dado de Penalidade.*

*O Dado de Base mostra um 5, e é eliminado, deixando o valor base em zero. O Dado de Penalidade mostra um 2, que não é eliminado, e aplica uma penalidade de -1. O resultado final da jogada é -1, e Ventania está em maus lençóis.*

## BUSCANDO FORÇAS

Se você quiser melhorar o seu resultado, Busque Suas Forças:

- **Gaste 1 ponto de Energia** e jogue novamente os dados que você descartou antes. Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais.
- **Cada dado restante** dá um bônus de +1 no resultado anterior.
- **O Dado de Base pode ser jogado novamente**, mas na Busca Pelas Forças, ele vale apenas +1 se não for eliminado.

**Exemplo:** Marina tenta Buscar suas Forças no teste anterior, e rola novamente os dados que foram eliminados. Os resultados foram 2 e 4. O dado igual a 4 é descartado, e o dado que sobrou dá +1 na jogada anterior, resultando em 4.

## RESOLVENDO CONFLITOS

Quando dois personagens se enfrentam, ambos fazem um teste, adicionando todos seus bônus e penalidades. O personagem com maior resultado vence, e a margem de vitória é o Nível de Sucesso.

Se a vítima não sabe que está em um Conflito, então apenas quem executa a ação faz seu teste; no entanto, Conceitos e outras características da vítima se aplicam como penalidade ao teste.

## CONTADORES DE TEMPO

Para acompanhar tarefas prolongadas, efeitos temporários ou eventos que dependem do tempo, o Mestre do Jogo cria um *Contador de Tempo*, que é uma série de marcadores ou caixas.

A cada evento importante ou avanço da narrativa, o MJ preenche uma caixa. Quando todas

forem preenchidas, o tempo acabou e o efeito, evento ou consequência ocorre.

Use Contadores de Tempo para acompanhar:

- **A duração de um efeito**, como um Poder ou condição temporária. Use o Nível de Sucesso em um teste da Habilidade adequada para determinar a quantidade de caixas.
- **O tempo restante antes de um evento crítico**, como o desabamento do teto ou o fim de um ritual.
- **O progresso** em uma tarefa prolongada.

**Exemplo:** Pimenta usa suas Passadas Enganosas para despistar um grupo que o segue. O resultado em seu teste é igual a 3. O MJ cria um contador de tempo de 3 caixas, e decide que a cada pista falsa deixada por Pimenta. Quando todas as caixas forem preenchidas, sua movimentação volta ao normal.

## RECURSOS

No *Pé-Sujo*, um Recurso é uma carta na manga que o seu personagem tem, que pode ajudá-lo a sair de enrascadas. Exemplos de Recursos são: contatos (que podem realizar pequenos favores), equipamentos, informantes, dinheiro e outros.

Cada Recurso tem uma certa *quantidade de usos*. Ao final de cada cena em que for usado, faça um **Teste de Uso**:

- **Realize um teste simples com o Dado de Base**, aplicando bônus ou penalidades conforme Conceitos ou outras circunstâncias.
- **Se o resultado for maior ou igual à quantidade de pontos atual**, nada acontece.
- **Se o resultado for menor que a quantidade de pontos atual**, reduza o total em um ponto.
- **Caso todos os dados sejam eliminados**, reduza o total em um ponto.
- **Não é possível Buscar as Forças** neste tipo de teste.

Enquanto o personagem possuir ao menos um ponto no Recurso, ele poderá utilizá-lo livremente. Quando o último ponto for consumido, o Recurso se esgota e não estará mais disponível até que seja recuperado de alguma forma.

## COMBATE

Quando seus personagens encontram obstáculos em busca de seus objetivos, pode ser necessário recorrer à violência para superá-los. Nesses casos, inicia-se um combate.

Combates são divididos em turnos que duram de 5 a 10s, que se repetem enquanto os personagens e seus inimigos estiverem lutando. Em cada turno:

- **Identifique quem é o seu adversário.**
- **Declare sua intenção**, seja ela derrubar seu adversário, feri-lo, imobilizá-lo ou outras alternativas. Não há restrições.
- **Você e seu inimigo jogam os dados** usando suas Habilidades de combate adequada, ou Poderes.
- Quem obtiver **o resultado mais alto** é o vencedor daquela rodada. Se os resultados forem iguais, nenhum dos oponentes leva vantagem nesse turno. O vencedor do turno consegue seu intento
- **Repita os turnos** até que o combate acabe.

Bônus e penalidades vindas de Conceitos e outras situações se aplicam, e é possível Buscar as Forças a cada troca de ataques. O vencedor do conflito consegue realizar seu intento.

## FERIMENTOS

Se a intenção é ferir o inimigo, então a vítima recebe *Dano*, que é calculado da seguinte forma:

$$\text{Dano} = \text{Nível de Sucesso} + \text{Bônus} - \text{Penalidades}$$

Modificadores ao Dano podem ser provenientes da arma usada e outros fatores, e reduzido por condições como Conceitos da vítima ou outros tipos de proteção. Armas de combate próximo, como facas ou porretes, recebem bônus ao Dano caso o personagem tenha algum Conceito ou Poder relacionado à força física. Os modificadores são cumulativos.

O Dano é descontado da Vitalidade da vítima. Quando a Vitalidade atinge zero ou menos, o personagem está fora de ação e, se nessa situação, ele receber um ponto de Dano adicional, ele encontra seu fim. É trágico, mas é a vida.



# As Criaturas

Inúmeras criaturas das histórias contadas pelos nossos avós se encontram na cidade. Este capítulo descreve algumas delas, antigas, moldadas por um mundo que existia muito antes das cidades e continua tentando sobreviver dentro delas. Cada uma carrega em si uma história silenciosa, um pedaço de mata, rio ou vento que ainda pulsa sob a pele disfarçada.

Neste jogo, escolher uma criatura significa escolher um Conceito: a essência do seu personagem, aquilo que define sua natureza, seu temperamento e a forma como a magia antiga se manifesta através dele. O Conceito não é apenas o “tipo” do personagem; é o ponto de partida para entender suas memórias, suas fraquezas e o pedaço da natureza que ainda o acompanha. Nos textos a seguir, cada criatura é apresentada com uma breve descrição, um vislumbre de sua vida nas cidades e o poder único que carrega.

## BOTO

Sedutor e intuitivo, o Boto sempre navegou entre mundos. Nas cidades, troca charme por favores e histórias por abrigo, escondendo a saudade dos rios onde nasceu. Mantém a aparência impecável, mas carrega uma solidão profunda, um eco das águas que perdeu.

- Capacidade natural de passar por humano sem esforço.
- Leitura profunda dos desejos das pessoas.
- Empatia aguçada que facilita alianças e favores.
- Ambientes secos e poluídos drenam sua energia.
- Tendência a envolver-se emocionalmente (e perigosamente).

## SEU PODER: ENCANTAMENTO FLUVIAL

Você torna sua presença irresistivelmente magnética por um curto momento, influenciando um pequeno grupo: conseguem ouvi-lo, confiar em você ou seguir sua sugestão com mais facilidade, desde que não seja algo completamente absurdo.

## CUMADRE FULÔZINHA

Leve e temperamental, a Fulôzinha ocupa parques e jardins esquecidos, cuidando de cada planta como se fosse sagrada. Brinca com quem merece e se irrita rápido com a crueldade.

- Quase invisível quando não quer ser notada.
- Afinidade com plantas, flores e pequenos animais.
- Capaz de estabilizar áreas naturais danificadas com o tempo.
- Dificuldade em confrontos diretos.
- Ambientes sem natureza drenam sua força rapidamente.

## SEU PODER: SUSSURRO DAS FOLHAS

Você se funde às sombras, plantas ou frestas naturais, tornando-se praticamente impossível de perceber enquanto permanecer imóvel. Sons ao seu redor se abafam, e sua presença evapora da atenção humana.

## CURUPIRA

Guardião teimoso da mata, o Curupira tenta proteger o pouco de verde que resta na cidade: hortas, terrenos baldios, ilhas de sombra. De humor ácido e paciência curta, ele age rápido contra quem ameaça a natureza, deixando rastros que confundem até os atentos.

- Ágil e rápido, capaz de se mover com facilidade por becos, telhados e rotas tortas.
- Nunca se perde: sempre sabe o caminho de volta.
- ImpONENTE quando defende território natural.
- Penalidades:
- Impulsivo, o que causa problemas em áreas vigiadas.
- Os pés para trás podem denunciá-lo se alguém olhar demais.

## SEU PODER: PASSADAS ENGANOSAS

Você distorce rastros, sons e pequenos movi-

mentos ao seu redor. Por um curto período, perseguidores se confundem: vão para a direção errada, perdem o foco ou acreditam ter escutado passos noutro lugar. Não funciona contra observadores atentos demais ou equipamentos de vigilância já focados em você.

## LARA

Antiga como os grandes rios, a lara sobrevive agora em margens poluídas e águas artificiais. Serenidade e perigo convivem nela, junto de uma compreensão profunda do coração humano. Mesmo longe de seu domínio natural, sua presença permanece irresistível.

- Charme sobrenatural que facilita negociações e distrações.
- Leitura emocional intuitiva.
- Presença calmante (ou perturbadora) conforme desejar.
- Aparência etérea pode atrair olhares indesejáveis.
- Precisa de contato com água limpa para manter força.

## SEU PODER: CANTO DAS CORRENTES

Com uma melodia baixa, você influencia o estado emocional de uma pessoa próxima: acalma, confunde, inspira ou enfraquece sua determinação. Não controla mentes, apenas guia sentimentos por alguns instantes.

## MAPINGUARI

ImpONENTE e calado, o Mapinguari se esconde em galpões abandonados e áreas esquecidas da cidade. Sua forma impossível o afasta dos humanos, mas seu instinto de proteção continua forte. É uma força antiga, desgastada, porém fiel ao pouco que ainda resta.

- Força imensa e resistência incomum.
- Intimida humanos e criaturas automaticamente.
- Pouco afetado por dor, fadiga ou ameaça física.
- Difícil de esconder; sua forma chama atenção.
- Pesado e lento em ambientes urbanos apertados.

## SEU PODER: RUGIDO ANCESTRAL

Você libera um som brutal e profundo que ativa memórias primitivas de medo. Humanos fogem ou congelam; criaturas hesitam ou perdem foco. É impossível usar esse poder sem chamar atenção — e câmeras podem registrá-lo.

## SACI

Astuto e inquieto, o Saci percorre becos e telhados com a mesma liberdade que tinha nos campos. Brinca, provoca e observa injustiças com olhar atento. Apesar da postura leve, é um defensor rápido e inesperado dos que não conseguem se proteger.

- Movimento rápido e imprevisível; ótimo para fugas e infiltrações.
- Entra e sai de ambientes pequenos ou difíceis.
- Instinto aguçado para perceber tensões e humores.
- Mentalidade inquieta, difícil manter foco.
- Sem o gorro, perde suas capacidades e se torna vulnerável.

## SEU PODER: REDEMOINHO

Você some num giro rápido e reaparece alguns metros adiante, desde que exista vento, corrente de ar ou um pequeno espaço estreito para “atravessar”. Não permite atravessar portas fechadas, mas facilita fugas e infiltrações curtas.

## USANDO UM PODER

Ativar um Poder requer gastar 1 ponto de Energia. Em geral, um Poder **nunca falha completamente**, mas o MJ pode pedir um teste para definir a *força, duração, precisão ou efeitos colaterais* do uso. Nesse caso, faça o teste da seguinte forma:

1. **Gaste 1 ponto de Energia** para ativar o Poder.
2. **Faça um teste da Habilidade associada**, aplicando os Dados de Apoio pertinentes a Conceitos e modificadores.
3. **O efeito básico do Poder acontece de qualquer modo**; o Nível de Sucesso define a qualidade ou intensidade do resultado.

#### 4. O personagem pode Buscar Suas Forças para melhorar o resultado, se desejar.

Exemplo: *Kaylee deseja lançar um Dardo de Fogo em um inimigo. Ela usa um ponto de Energia, ativando a Magia. Para determinar se o alvo foi acertado e qual o Dano causado, o MJ pede um teste da Habilidade.*

Se o efeito de um Poder puder ser resistido, resolva-o como um conflito comum. Se o alvo resisteativamente, ambos rolam testes, e a margem de sucesso é o Nível de Sucesso. Se o alvo empatar ou superar o resultado, o Poder foi lançado, mas resistido, e o MJ descreve o resultado narrativamente.

#### PODERES QUE AFETAM OUTRAS JOGADAS

Alguns Poderes servem para modificar outras ações, tornando-as mais fáceis ou mais difíceis.

Exemplo: *Uma Barreira Mágica pode reduzir o dano recebido ou dificultar ataques. Um Encantamento pode conceder bônus em interações sociais.*

Nesses casos, use o Nível de Sucesso do teste do Poder como bônus ou penalidade na jogada afetada. Se o modificador final for zero, o MJ pode considerá-lo como +1 para manter o impacto narrativo. O MJ deve ajustar conforme o contexto e incentivar soluções criativas.

#### DURAÇÃO DE UM PODER

Alguns efeitos permanecem ativos por um tempo antes de desaparecer. Para definir a duração:

- **Crie um Contador de Tempo** baseado no resultado dos dados ou no Nível de Sucesso.
- **Em Combate ou situações rápidas**, o Poder pode durar um número de Turnos

igual ao Nível de Sucesso.

- Opcionalmente, o MJ pode determinar que um resultado excepcional **mantém o efeito até o fim da Cena**.

#### PODERES EM COMBATE

Alguns Poderes, ou as Habilidades derivadas deles, podem ser usados em Combate, criando efeitos variados como repelir inimigos, desorientá-los ou causar ferimentos.

O uso de um Poder ofensivo segue as mesmas regras de qualquer ataque comum. Em essência, um Poder de ataque funciona como uma arma — apenas com efeitos diferentes:

- **O jogador ativa o Poder** gastando 1 ponto de Energia.
- **Faz o teste de ataque normalmente**, usando a Habilidade do Poder, e considerando Conceitos e modificadores aplicáveis.
- **Se o ataque for bem-sucedido**, todos os efeitos do Poder (inclusive o Dano) são resolvidos conforme o resultado dos dados e a descrição da Habilidade.

#### PODERES PROTETIVOS

Se um Poder puder ser usado para proteger ou evitar Dano, há três possibilidades:

- **O Poder isola o alvo**: qualquer ataque deve superar o resultado do teste do Poder para atingir a vítima.
- **O Poder dificulta atingir o alvo**: o resultado do teste do Poder é usado como penalidade a qualquer agressor que tente atingir o protegido.
- **O Poder reduz os efeitos**: nesse caso, se o ataque for bem-sucedido, o resultado do teste do Poder é a redução ao Dano causado.



## AVVENTURA: A ÚLTIMA QUEIMADA

A *Última Queimada* é uma aventura curta feita para apresentar o cenário e as mecânicas do jogo. Ela cabe em uma sessão de duas a três horas e já coloca os personagens em contato direto com os temas centrais da ambientação. Leia tudo com antecedência para entender o que está acontecendo e ajuste sua narração conforme as ações dos jogadores. Os trechos em itálico podem ser lidos em voz alta, se você preferir, ou usados apenas como referência para improvisar sua própria leitura.

O foco principal desta aventura é a investigação, que conduz ao confronto final. Não entregue todas as respostas de uma vez. Em vez disso, familiarize-se com as pistas e com os lugares onde elas podem ser encontradas, e deixe que os personagens avancem conforme exploram, perguntam e tomam iniciativas. Procure revelar apenas uma informação por interação significativa e, quando fizer sentido, peça testes de Percepção, Conhecimento, Lógica, Raciocínio ou qualquer outro que se encaixe na situação.

### VIDA NA MARGEM

*O Pé-Sujo está mais silencioso do que o normal naquela noite. As lâmpadas piscam, os azulejos parecem mais opacos, e até o cheiro habitual de cerveja e fritura parece pesado demais. As criaturas se reúnem ali como sempre, tentando se perder na rotina da cidade, cada uma carregando o peso de séculos que ninguém vê. Conversam sobre problemas pequenos: o trabalho que faltou, o vizinho curioso demais, o canto de mata arrancado para virar estacionamento, tentando fingir que nada é grave demais.*

É o dono do bar quem fala primeiro. Ele seca um copo, lança um olhar para a rua como se esperasse ver alguma coisa passando e comenta, quase sem emoção, que “tem gente dizendo que sentiu cheiro de queimado no bairro”. Não soa como denúncia; soa como aviso de quem sabe perceber o que os outros ignoram. Depois disso, cala-se de novo, deixando a sensação suspensa no ar.

Se os personagens conversarem com outras criaturas, descreva-as como preferir — lobisomens, cucas, boitatás e outras figuras discretas da noite urbana. Todas confirmam o que o dono do bar disse, mas nenhuma sabe explicar ao certo. Se quiser adiantar uma pista, uma delas pode mencionar a direção da praça onde existe uma figueira centenária, mas nenhuma outra informação além dessa.

Quando os personagens deixam o bar, a cidade parece mais pesada. Folhas secas se arrastam por uma brisa que não existe; manchas escuras se acumulam na sarjeta; há um leve odor de fumaça que não vem de lugar algum. Nada abertamente sobrenatural — apenas os detalhes sutis que quem conhece presságios aprende a notar.

### O CHAMADO DO VELHO

*Enquanto seguem pelas ruas, alguém se aproxima devagar. É um velho arrastando um saco grande demais para ele, o rosto meio escondido pela sombra. Os personagens o reconhecem de imediato: o Velho-do-Saco. Uma lenda urbana — exatamente o tipo de criatura que os seres antigos desprezam, por sobreviverem tão bem o mundo que os engoliu.*

Ele não demonstra hostilidade, mas o relacionamento entre as Criaturas e as Lendas Urbanas é um pouco tenso: Criaturas encaram Lendas Urbanas como aqueles que se renderam à civilização, e por isso há alguma animosidade dos dois lados.

O Velho para diante deles, ajusta o saco no ombro e diz apenas que “tem gente mexendo com coisa que não devia”. Conta que viu figuras rondando a praça do bairro, quebrando bancos, riscando paredes, acendendo velas de madrugada. Fala da figueira enorme que ainda resiste ali e do espírito que mora dentro dela: um espírito que, segundo ele, está “gritando para quem quiser ouvir”.

O Velho-do-Saco não dá muitos detalhes, talvez porque não queira, talvez porque não possa. Mas deixa claro o suficiente: alguém está tentando apagar o último pedaço vivo daquela praça, e

o cheiro de queimado é só o começo. Depois disso, segue seu caminho sem olhar para trás, arrastando o saco que parece mais pesado do que antes.

## RUAS ESCURAS E GENTE ESTRANHA

Os personagens provavelmente vão querer investigar a praça, pois é ali que a estranheza se torna mais evidente. Conforme percorrem as ruas do bairro, o cheiro de queimado fica cada vez mais forte. Não é cheiro de incêndio comum: é algo velho, como fuligem que dormiu por décadas antes de ser acordada. Para os humanos, o ar parece normal; para criaturas antigas, porém, o rastro é nítido e incômodo, como um aviso.

A praça em si parece, à primeira vista, acolhedora, mas cansada. A vegetação ainda é viva para os personagens, embora enfraquecida. A figueira mencionada pelo Velho-do-Saco domina o centro, e sua presença explica a persistência daquele pedaço de verde. Tentar contato com o espírito revela apenas murmúrios quase inaudíveis, como se a própria árvore estivesse lutando para permanecer acordada.

Moradores também podem oferecer pistas. Um senhor que passa as tardes na janela do prédio em frente observa tudo sem pressa. Ele descreve um homem magro demais rondando a praça nas últimas noites. “Anda devagar, mas a sombra dele... ah, a sombra dele anda rápido”, comenta, incomodado com a própria lembrança. Murmúrios vindos da terra, sempre depois da meia-noite, o convenceram de que aquilo “não era coisa boa”.

Nas ruas laterais, os personagens encontram pichações recentes: tinta preta e grossa formando um olho cortado por uma chama, repetido em vários muros ao redor da praça. Não é arte, nem mensagem: é marca. Quem examina o padrão percebe que todas as pichações formam um círculo imperfeito cujo centro é a figueira. As marcas não podem ser apagadas, e são uma assinatura do Coisa-Ruim. Não como entidade única, mas como um tipo de maldade que floresce em abandono, ódio e terreno enfraquecido.

E apenas uma marca falta para completar o círculo: justamente aquela que deveria estar sobre a figueira.

Atrás de um comércio fechado, o cheiro de queimado é mais forte. O beco está repleto de restos de incenso, velas negras derretidas e garrafas quebradas. A fuligem é espessa, resultado de um fogo lento usado em rituais que “alimentam” entidades. No chão, traços desenhados com o dedo lembram, no ângulo certo, uma árvore queimando: seu tronco retorcido, suas raízes em chamas. O propósito é claro: alguém está tentando incendiar a figueira espiritualmente, para destruir o espírito que mora dentro dela.

Por fim, a atendente da lanchonete da praça está inquieta. Olha por cima do ombro o tempo todo e parece sempre à beira do susto. Diz que, nas últimas três noites, alguém sussurrou seu nome exatamente à meia-noite, quando ela fecha o caixa. No começo achou que era imaginação, até ouvir outras pessoas comentarem a mesma coisa. As vozes ficaram mais insistentes; ela mesma parece tremer ao mencionar isso.

Quando reunirem todas as pistas, os personagens chegarão à conclusão inevitável: toda noite, alguém realiza um ritual que cria uma das marcas, e a última será feita naquela madrugada, com a intenção de matar o espírito da figueira. É obra do Coisa-Ruim. Eles ainda não sabem o motivo, mas sabem que, se não agirem agora, não haverá mais nada para proteger.

## A NOITE DA QUEIMA

É madrugada quando os personagens retornam à praça, encontram um cenário que parece à espera do pior. Velas pretas formam um círculo ao redor da figueira, queimando devagar; a fumaça sobe em movimentos sinuosos, quase vivos. Entre as sombras, uma figura começa a se condensar, como se estivesse usando a escuridão para ganhar forma.

A chegada dos personagens coincide com a última etapa do ritual. O Coisa-Ruim não aparece como uma criatura completa: ele raramente se mostra por inteiro. Surge como um vulto alto demais, magro demais, coberto de fuligem, com olhos que queimam por dentro. Sua voz soa

áspera, empurrada por uma garganta que não pertence a coisa alguma deste mundo. A simples presença dele faz a figueira estremecer; folhas se soltam antes mesmo de o vento tocá-las.

A luta que se segue não precisa ser apenas física. O Coisa-Ruim provoca, distorce memórias, tenta quebrar o vínculo que cada personagem tem com aquele pedaço vivo da cidade. Tenta convencê-los de que nada ali vale a pena, de que toda tentativa de preservar alguma coisa está condenada a falhar. Quanto mais ele fala, mais alto as velas queimam, e a figueira começa a chiar como madeira seca prestes a arder.

Para impedir a destruição, os personagens precisam interromper o ritual e resistir à influência corrosiva do Coisa-Ruim. A vitória não o destrói — apenas o dispersa, enfraquecido, incapaz de concluir o que começou. Com ele afastado, as marcas encontradas anteriormente podem finalmente ser desfeitas, desfazendo o círculo que cercava a figueira. É o suficiente para salvá-la. E, naquela noite, salvar uma única árvore já é uma vitória maior do que a cidade jamais saberá.

## O Coisa-Ruim

A criatura que os personagens vão enfrentar é apenas uma sombra do verdadeiro Coisa-Ruim — esse está além de suas capacidades, e ele não gosta de se mostrar muito, de qualquer jeito.

Fisicamente, pode ser bastante difícil vencê-lo, pois seu corpo de sombras faz com que o Dano aplicado a ele reduza em -1. A exceção é de ataques de luz e fogo, aos quais ele é vulnerável e o Dano aumenta em 1.

A melhor estratégia para os personagens provavelmente será distraí-lo enquanto outros desfazem os círculos. Mas esteja preparado para aceitar quaisquer ideias criativas dos jogadores.

## CONCEITOS

- Sombra que se Alimenta das Ruínas (seu corpo é feito de sombras, e recebe bônus contra ataques físicos, mas é vulnerável a luz e fogo).
- Corrompe o que já está frágil (bônus contra tentativas de corromper)
- Persistente (quem tenta convencê-lo de

algo recebe penalidades).

## HABILIDADES

- Combate: +2
- Influência (para Voz da Meia-Noite): +2
- Reflexos (para Fumaça Enroscada): +1
- Vitalidade: 6
- Energia: 6

## Voz da Meia-Noite

Sussurros que quebram foco e esperança.

- **Teste:** Influência +2 contra Força de Vontade/Empatia do alvo.
- **Efeito:** Penalidade igual ao Nível de Sucesso em ações que exijam clareza emocional ou mental.
- **Duração:** Crie um Contador de Tempo com o Nível de Sucesso do teste.

## Fumaça Enroscada

Fuligem viva que prende e sufoca.

- **Teste:** Reflexos contra Reflexos do alvo.
- **Efeito:** Crie um Contador de Tempo com o Nível de Sucesso, e além disso:
  - **Sucesso Simples ou Médio:** -1 Dado de Apoio em ações físicas.
  - **Sucesso Difícil:** alvo parcialmente imobilizado.
  - **Sucesso Muito Difícil ou maior:** alvo totalmente preso até vencer novo teste.

## EPÍLOGO

Quando o vulto some, a praça parece respirar de novo. O ar clareia. A figueira derruba algumas folhas, como quem solta um suspiro. Talvez o espírito guardião tente se manifestar: uma brisa suave, um tremor leve no tronco, um agradecimento silencioso.

Para as criaturas, isso é apenas o começo. Se o Coisa-Ruim tentou algo tão grande aqui, é sinal de que outras sombras podem estar se movendo noutros cantos da cidade. E elas ainda vão precisar do Pé-Sujo, umas das outras, e da coragem de enfrentar um mundo que não é mais feito para elas.

## Caio

Caio se adapta com facilidade ao mundo humano, mas nunca realmente pertence a ele. Trabalha como garçom em um bar noturno, onde seu sorriso abre portas e distrai olhares curiosos. Por trás do charme constante, guarda uma saudade profunda das águas tranquilas de onde veio. Vive ajudando desconhecidos, como se buscasse neles um reflexo de algo que perdeu pelo caminho.

### CONCEITOS

- ***Eu sou um Boto*** (veja a página 10).
- ***Minha maior qualidade é a Criatividade.*** (Bônus em toda situação que exija a criação de obras de arte ou música).
- ***Meu maior defeito é ser Fanfarrão.*** (Você gosta de contar vantagem. Penalidades em toda interação social que exija respeito, formalidade ou credibilidade, mas você ganha bônus para blefar e enganara respeito de sua própria reputação).

### HABILIDADES

- **Criatividade (Música):** +2
- **Estilo e Impacto:** +1
- **Influência:** +1
- **Proezas Atléticas:** +1
- **Subterfúgios:** +1
- **Força de Vontade:** -1
- **Mãos Leves:** -1

### RECURSOS

- **Item:** uma pulseira de contas de rio, presente de uma moça que ele salvou da correnteza décadas atrás.
- **Recurso:** Clientes fiéis (pessoas que o frequentam e confiam nele, oferecendo informações e boatos úteis): 1 uso.

## Flor-de-Manhã

Pequena, leve e quase sempre sorridente, Flor-de-Manhã vive entre jardins comunitários, onde conversa com plantas como velhas amigas. Nasceu no coração da mata, mas encontrou propósito na cidade ao cuidar dos pequenos verdes que ainda sobrevivem na correria urbana. É doce, mas pode ser dura como raiz antiga quando vê crueldade.

### CONCEITOS

- ***Eu sou uma Cumadre Fulôzinha.*** (Veja a página 10).
- ***Minha maior qualidade é o Pacifismo.*** (Bônus para acalmar ou mediar conflitos; penalidades quando precisa usar violência).
- ***Meu maior defeito é a Ingenuidade.*** (Bônus para resistir a medo e intimidação, mas vulnerável a mentiras e manipulações).

### HABILIDADES

- **Lógica e Raciocínio:** +2
- **Conhecimento (Folclore):** +1
- **Força de Vontade:** +1
- **Percepção:** +1
- **Reflexos:** +1
- **Força:** -1
- **Proezas Atléticas:** -1

### RECURSOS

- **Item:** uma tesourinha de poda enfeijada que usa como extensão natural das mãos.
- **Recurso:** Guardiões da Praça (idosos e jardineiros que a veem como mascote do lugar e contam a ela tudo que acontece ali): 1 uso.

## PIMENTA

Ranzinza, direto e orgulhoso, Pimenta tenta manter alguma ordem em ruas que nunca o respeitaram. Trabalha como vigia informal de terrenos baldios e hortas urbanas, sempre pronto para espantar vandalismo com truques rápidos e rastros confusos. Tem dificuldade em confiar, mas defende com unhas e dentes quem considera parte do “seu território”.

### CONCEITOS

- *Eu sou um Curupira* (veja a página 10).
- *Minha maior qualidade é Senso de Direção.* (Bônus para encontrar a direção especialmente em locais com natureza abundante, como parques e florestas urbanas).
- *Meu maior defeito é a Desconfiança.* (Bônus para perceber mentiras ou agir com clareza, penalidades para lidar com pessoas desconhecidas).

### HABILIDADES

- **Sobrevivência:** +2
- **Ações Furtivas:** +1
- **Conhecimento (Cidade):** +1
- **Força:** +1
- **Luta:** +1
- **Empatia:** -1
- **Influência:** -1

### EQUIPAMENTO

- **Item:** uma flauta de bambu rachada, que usa para acalmar pequenos animais e a si mesmo.
- **Recurso:** Rede de vielas (conhece bem as ruas da cidade e é capaz de encontrar qualquer caminho ou atalho): 1 uso.

## MARINA

Marina circula pela cidade com tranquilidade silenciosa, trabalhando em uma pequena lavanderia perto do rio poluído onde mora escondida. Tem olhar calmo, mas guarda séculos de correntezas dentro de si, e quando fala, sua voz parece sempre carregar algo que ficou submerso. Ajuda os outros por intuição, mesmo quando não sabem pedir.

### CONCEITOS

- *Eu sou uma lara* (veja a página 11).
- *Minha maior qualidade é a Empatia.* (Bônus para perceber mentiras ou segundas intenções, penalidades se confrontada com sofrimento intenso).
- *Meu maior defeito é a Compaixão.* (Bônus em testes de Cura ou Proteção, penalidades se for se sua compaixão for explorada por alguém mal-intencionado).

### HABILIDADES

- **Empatia:** +2
- **Estilo e Impacto:** +1
- **Influência:** +1
- **Luta:** +1
- **Medicina:** +1
- **Percepção:** -1
- **Subterfúgios:** -1

### EQUIPAMENTO

- **Item:** um pequeno pente de concha desgastada, que ela usa para focar sua mente quando as águas internas se agitam.
- **Recurso:** Funcionários da limpeza urbana (garis, varredores e trabalhadores noturnos que a respeitam e lhe contam o que veem nas madrugadas): 1 uso.

## SERAPIÃO

Imenso, gentil e silenciosos, Serapião vive escondido em depósitos abandonados na beira da cidade. Às vezes é contratado para carregar caixas — ninguém pergunta muito, porque todos evitam olhar para ele por tempo demais. Carrega grande tristeza, mas também grande paciência. Proteger é tudo o que sabe fazer bem.

### CONCEITOS

- ***Eu sou um Mapinguari.*** (Veja a página 11).
- ***Minha maior qualidade é a Honestidade.*** (Bônus em Persuasão quando fala de forma direta e sincera; penalidades em testes de Subterfúgio ou blefe.)
- ***Meu maior defeito é ser Beligerante.*** (Você gosta de confrontos. Bônus para ações que causem confrontos, e penalidades quando precisa evitá-los).

### HABILIDADES

- **Força:** +2
- **Influência:** +1
- **Luta:** +1
- **Proezas Atléticas:** +1
- **Sobrevivência:** +1
- **Luta Desarmada:** -1
- **Mãos Leves:** -1

### EQUIPAMENTO

- **Item:** um poncho enorme, costurado com remendos por pessoas que ele já ajudou.
- **Recurso:** Acesso a galpões e áreas isoladas (conhece todos os depósitos, obras paradas e prédios esquecidos do bairro): 1 uso.

## VENTANIA

Sempre inquieto, Ventania vive pulando de bico em bico, fazendo pequenos favores em troca de histórias, risadas e — às vezes — uns trocados. Adora a cidade porque ela é cheia de brechas para quem sabe olhar rápido o suficiente. Apesar da postura brincalhona, protege quem considera “do seu bando”, mesmo sem admitir.

### CONCEITOS

- ***Eu sou um Saci*** (Veja a página 11).
- ***Minha maior qualidade é Pensar Rápido.*** (Bônus em tarefas que exijam raciocínio, mas penalidades para tentar entender as pessoas).
- ***Meu maior defeito é ser Incapaz de ter Seriedade.*** (Bônus para confundir as pessoas ou fazer piada às suas custas, penalidades em diplomacia ou cooperação).

### HABILIDADES

- **Subterfúgios:** +2
- **Ações Furtivas:** +1
- **Força de Vontade:** +1
- **Mãos Leves:** +1
- **Reflexos:** +1
- **Estilo e Impacto:** -1
- **Força:** -1

### EQUIPAMENTO

- **Item:** um velho cachimbo torto, que acende com um estalar de dedos para se concentrar ou esparecer.
- **Recurso:** Informantes de esquina (camelôs, porteiros, taxistas e guardas noturnos que o conhecem de longa data e o avisam quando algo estranho está rolando): 1 uso.





# SCOP

O Pé-Sujo é um cenário instigante, muito mais profundo e complexo que algumas páginas podem mostrar. No site oficial, você vai ver mais detalhes sobre as criaturas do folclore brasileiro, sobre a cidade cinzenta, quem são seus adversários e, principalmente, como elas sobrevivem na cidade.

Além disso, você encontra tudo a respeito do Scop, um sistema customizável e modular com tudo o que precisa para expandir suas histórias: regras mais completas, dicas para lidar com situações variadas, guias de construção de personagens, listas extensas de Conceitos, Habilidades e Poderes, além de criaturas para desafiar seus jogadores e até cenários prontos para jogar.

E o melhor de tudo: o Scop é livre e aberto. Ele é publicado sob licença Creative Commons, o que significa que você pode utilizá-lo como quiser – em suas mesas de jogo, em publicações próprias, em financiamentos coletivos ou em qualquer outro projeto. O sistema é seu tanto quanto nosso: basta jogar, criar e compartilhar.



www

<https://scop.net.br/>

f

@scop.rpg

ig

@scop.rpg