

01



LUDENS PRIME MAGAZINE



OS CONTOS DE SANDBLOOD

Um inusitado cenário
gunpunk



Entrevista com Leon Sarmento
um dos mestres do quadrinho
estilo amazonpunk



CLASSES E RAÇAS

Conheça o mago negro, o
mago vermelho e os
capiangos



SOBRENATURAL DA CASA

Nesta edição, o Saci, a Cuca,
Matintapera e Mapinguari.



E MUITO MAIS



LUDENS PRIME MAGAZINE



- 03..... Mago negro
- 05..... Mago vermelho
- 07..... Yaguetê-abás - Os capiingos
- 09..... Qual o tamanho do cabelo de Sansão?
- 09..... O imortal Jaguadarte
- 10..... Candidatos brasileiros para Record of Ragnarok
- 12..... Saci
- 14..... Matinta Perera e Cuca
- 15..... Mapinguari
- 17..... Os contoos de Sandblood
- 26..... Entrevista com Leon Sarmento – Quadrinista mestre no estilo amazonpunk
- 28..... Conheça as 3 tartarugas mutantes ninjas femininas

Ludens Prime Magazine é a revistado Ludens Prime – Sistema RPG, e trará cenários, curiosidades, colabs, classes de personagens e muito o mais para agregar o sistema de RPG.

Está revista não explicará o básico do sistema Ludens Prime — esse conteúdo pode ser encontrado na página:

<https://ludensprimerpg.mssg.me/>



Está edição foi totalmente escrita por Brau Saraiva – escritor, redator e luderista ; ilustrada e revisada por Eduardo Augusto – editor gráfico e revisor.



O projeto Ludens Prime Magazine também tem sua versão em PDF disponibilizada de forma gratuita, e de maneira alguma poderá ser comercializada em versão digital. Porém, se de forma gratuita, você poderá disponibilizar o download desta versão em seu site ou página pessoal.

Brau Saraiva:

<https://brausaraiva.mssg.me/>

Também está disponível para propostas, parcerias, ideias, colabs e colaborações intelectuais com edições posteriores.



MAGO NEGRO



Os magos negros são uma das subdivisões de magos mais antigas que existem, com registros que remontam à antiga Babilônia. Dizem que foram os primeiros a compreender que a magia não é apenas uma força criadora, mas também uma força de contenção - um poder que precisa de limites.

Enquanto os magos elementais buscavam dominar o fogo, a terra, o ar e a água, os magos negros estudavam o vazio entre as coisas, a ausência de luz e o silêncio que separa o sagrado do profano. Aprenderam que o controle é tão essencial quanto o poder.

Apesar da fama sombria, eles não são essencialmente malignos. Pelo contrário, consideram-se os guardiões da prudência mágica, ou, como alguns os chamam em segredo, a Polícia Arcana.

Eles não caçam os maus - caçam os imprudentes. São juízes invisíveis que intervêm quando o uso irresponsável da magia ameaça romper o equilíbrio entre o mundo oculto e o comum.

Seu verdadeiro inimigo é o descuido: o aprendiz que invoca sem entender, o mago que revela demais, o feiticeiro que usa poder para fama ou lucro. Para os magos negros, cada exposição indevida de magia

ao olhar dos leigos é uma fagulha que pode reacender a pior das catástrofes: uma nova Inquisição.

Por isso, são também os zeladores do Segredo - a força velada que mantém o mundo mágico oculto, impedindo que governos, religiões e exércitos modernos descubram o que realmente existe nas sombras. Dizem que há séculos, durante as Cruzadas e as Caças às Bruxas, foram os magos negros que manipularam reinos inteiros para reescrever registros e apagar provas, garantindo que o mundo voltasse a duvidar do sobrenatural.

Assim, não são apenas magos, mas arquitetos da ignorância controlada - mantendo o mito, a dúvida e o medo sob controle, para que o caos não volte.

Algumas ramificações da ordem, no entanto, trilham caminhos mais obscuros, fazendo pactos com entidades sombrias. Esses são chamados de Bruxos Negros, e ainda que usem as mesmas artes, perderam o propósito ético de seus antecessores.

Mesmo assim, a maioria dos magos negros não cultua entidades — apenas as invoca como ferramentas. Seus grimórios são seus verdadeiros escudos: livros vivos, repletos de ritos, códices e símbolos que lhes permitem tocar a escuridão sem serem consumidos por ela.

-Exemplo de Grimório: Grimório Obscuro

- Artesanato de Sombras
- Caminhos das Sombras
- Chave Mestra
- Devoramento de Sombras -4 / 1D6dn
- Escurecer
- Espelho de Sombra
- Obscurecer
- bscurus
- Olhos de Sombra +4
- Partícula de Sombra
- Prisão Sombria
- Roubo de Sombra -2

Artesanato de Sombras

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador pode moldar sombras para criar objetos com resistência e massa próximas às do metal.

Até 10 kg por ponto de Mana gasto.
Duração: 1 hora.

Caminhos das Sombras

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador pode se mover rapidamente de uma sombra para outra que esteja ao alcance de sua visão.

Gastando 2 Pontos de Mana:
Pode viajar até um local que já tenha visitado, surgindo na sombra mais próxima. Custa 1 ponto adicional se o destino for muito distante.

Chave Mestra

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador cria uma sombra capaz de penetrar em frestas e engrenagens, realizando tarefas como abrir travas ou danificar mecanismos.

Devoramento de Sombras -4 / 1D6dn

Custo: 20 Pontos de Caminho

Ao cruzar sua sombra com a de outro ser, o conjurador pode destruir a sombra alheia.

O alvo fica incapaz de projetar sombra por até 20 minutos, sofrendo 1D6 de dano imediato e penalidade de -4 em todos os testes durante esse tempo.

Escurecer

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador é capaz de escurecer uma ampla área (15 metros por ponto de Mana gasto).

A escuridão perde densidade sob luz solar direta.

Duração: 30 minutos.

Espelho de Sombra

Custo: 15 Pontos de Caminho

Ao cruzar sua sombra com a de outro ser, o conjurador pode forçar o alvo a imitar todos os seus movimentos físicos.

- As sombras podem se estender até 3 vezes o tamanho original, mantendo o vínculo.

Duração: 20 minutos (pode ser renovado).

Obscurecer

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador pode escurecer um objeto, aprimorando-o temporariamente.

O objeto se torna até duas vezes mais eficiente, seja em velocidade, resistência ou afiamento.

Duração: 30 minutos (pode ser renovado).

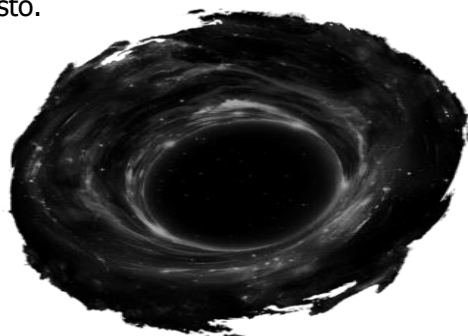
Obscurus

Custo: 20 Pontos de Caminho

Invoca uma esfera de escuridão que funciona como um "mini buraco negro", com força de sucção de 15 Pontos em um raio de até 8 metros (a força diminui com a distância).

- A esfera tem 1,5 metro de diâmetro e flutua estática a 2 metros do chão.

Duração: 1 minuto por ponto de Mana gasto.



Olhos de Sombra +4

Custo: 12 Pontos de Caminho

Os olhos do conjurador escurecem completamente (5 minutos por ponto de Mana gasto), concedendo:

Visão no escuro.

Percepção aprimorada de detalhes, camuflagens e elementos minúsculos.

Modificadores:

-2 em ambientes muito iluminados.

+2 em ambientes normais.

+4 em ambientes escuros.

Duração: 20 minutos (renovável).

Partícula de Sombra

Custo: 12 Pontos de Caminho

Cria uma partícula minúscula de sombra que se fixa à sombra de um alvo (30 horas por ponto de Mana gasto), funcionando como um rastreador místico.

- Só pode ser detectada por magia.

- Caso o alvo fique sem sombra, a partícula se dissipa.

Prisão Sombria

Custo: 12 Pontos de Caminho

Cria uma esfera de sombra (2 m de circunferência total), que pode ser oculta dentro de outra sombra maior.

- Funciona como uma cola sobrenatural - se o alvo estiver calçado, o objeto grudado será o calçado, não o pé.

Duração: 30 minutos (renovável).

Roubo de Sombra -2

Custo: 12 Pontos de Caminho

Ao cruzar sua sombra com a de outro ser, o conjurador pode roubar a sombra alheia.

O alvo fica incapaz de projetar sombra por até 10 minutos, recebendo penalidade de -2 em todos os testes durante esse período.

MAGO VERMELHO



Os magos vermelhos são uma subdivisão arcana especializada em magias de sangue, daí o nome. Eles nasceram, provavelmente na Escandinávia, ou em um de seus arredores, e com o tempo, se ramificaram pelo mundo inteiro.

Ao contrário de magos negros, que são mais sórdidos e controladores, os magos vermelhos, em sua maioria são realmente malignos e caóticos. Alguns, apesar de manterem o nome magos vermelhos, buscam seu poder de entidades profanas, sendo na verdade bruxos. Mas a maioria, apesar de teorizarem um suposto Deus do Sangue, não o idolatram realmente, extraindo seus poderes diretamente de seus ritos, e sendo realmente magos.

Normalmente magos vermelhos mantêm pequenos riscos de cortes cicatrizados por grande parte do corpo, como demonstração de sua fonte de poder. E a magia de sangue, é algo tão profano, que quase todos têm uma espécie de presença maligna, que murcha plantas, incomoda animais e piora doenças, quando permanecem em um mesmo lugar. Uma

minoria ainda destorce seus corpos para se tornarem verdadeiras aberrações, ou terem alguma característica bizarra, como chifres, por exemplo. Porém, graças a óbvia ineficácia social, esse costume, ainda que muito desejado, é aderido por poucos.

Seus rituais e cultos são extremamente secretos, e quase todos os templos vermelhos, como são chamados os seus conjuntos, tem uma linguagem própria.

Magos vermelhos não precisam apenas de Mana, mas de sangue, ainda que seja o próprio, para utilização de suas magias, por isso, essas magias costumam ser bem poderosas, os tornando um dos braços mais temidos da magia.

- Graças a toda essa bizarrice, os magos vermelhos são imunes a qualquer tipo de veneno ou doenças naturais.

Um exemplo de grimório, é o Grimório Sanguíneo:

- Artesanato sanguíneo
- Coração verdadeiro
- Melhoria física +3
- Metamorfose permanente
- Oráculo sanguíneo
- Regeneração
- Resqúicio sanguíneo
- Sangue ácido
- Sangue paralisante
- Sangue venenoso
- Tentáculos de sangue
- Toque vampiro

Artesanato sanguíneo

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador pode moldar sangue para criar objetos com resistência e massa próximas às do metal.

Até 1 metro por ponto de Mana gasto.
Duração: 30 minutos.

Coração verdadeiro

Custo: 20 Pontos de Caminho

O conjurador pode arrancar seu coração, e regenerar um falso, que supre a função cardíaca. Enquanto isso, o coração verdadeiro poderá ser guardado, garantindo reencarnação em caso de morte.

Melhoria física +3

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador melhora por 15 minutos, alguma capacidade (+3), como visão, força ou raciocínio, por exemplo.

Metamorfose permanente

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador pode fazer alterações físicas, como chifres, presas ou escamas, por exemplo.

- O gasto de mana é de acordo com o nível da alteração.

- Ele até pode reverter, usando a mesma magia, mas caso não o faça, o efeito será permanente.

Oráculo sanguíneo

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador pode ver coisas que aconteceram com alguém, através do contato com o sangue do alvo.

- O gasto de Mana varia de acordo com o quanto se quer saber, e o quão distante no tempo, está essa visão.

Regeneração

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador pode regenerar absorvendo sangue:

1 Ponto de Mana: 8 Pontos p/ 1 litro.

2 Pontos de Mana: 16 Pontos p/ 1 litro.

3 Pontos de Mana: 24 Pontos p/ 1 litro.

Resquício sanguíneo

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador tornar sangue morto, ainda que apenas manchas de milênios atrás, sangue misticamente utilizável, vermelho e quente. Magia muito usada quando não se tem outra fonte de sangue.

Sangue ácido

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador torna sangue ácido:
50 ml por Ponto de Mana gasto
1D8 de Dano por Rodada

Sangue paralisante

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador transforma uma gota de seu sangue em um paralisante poderoso.
Duração: 15 minutos.

Sangue venenoso

Custo: 12 Pontos de Caminho

O conjurador transforma uma gota de seu sangue em um veneno poderoso.
4 de Dano por Rodada

Tentáculos de sangue



Custo: 20 Pontos de Caminho

O conjurador cria dois finos tentáculos de sangue, que saem de suas costas. Eles têm 3 metros cada:
5 Pontos de agilidade
4 Pontos de força
1D6 de dano por perfuração

- Gasto: 2 Pontos de Mana
- Duração: 20 minutos

Toque vampiro

Custo: 15 Pontos de Caminho

O conjurador pode tocar em um alvo, e absorver 1D6 de sua vitalidade, regenerando o conjurador, caso o mesmo esteja ferido.

- Caso não esteja ferido, ainda dará a Dano, mas nada mudará para o mesmo.

YAGUARETÊ-ABÁ OS CAPIANGOS



Com o nome original de yaguetê-abás, os capiangos são uma raça metamórfica capaz de se transformar em onças-pintadas.

Feral:

Traços rústicos, olhos de onça, tonalidade muscular, garras e presas de onça-pintada.

Selvagem:

Onça-pintada completa.

Capiango:

Onça humanoide.

São seres que carregam tal forma em linhagem hereditária, mas que salta gerações e surge sem aviso, normalmente por volta dos 15 anos. No passado eram reclusos e protetores da natureza, mas na atualidade, e com o salto de gerações,

muitos capiângos nascem sem o contato com seu passado ancestral.

Eles só ficam sabendo o que está realmente acontecendo quando são visitados por místicos, que são instruídos espiritualmente para saberem quem será capiango dias antes da primeira transformação, e passam a tentar ser seus instrutores.

Estes sacerdotes espirituais também são chamados de yagaretê-abás ou capiângos, pois são capazes da mesma transformação, porém, não de forma natural genética, mas através de uma dança ritual mística que, ao ser dançada ao contrário, devolve o místico à sua forma humana.

Já os capiângos verdadeiros são pessoas mais fortes no ápice de suas capacidades musculares humanas, mas com coisas como olfato e audição apurados. Eles vivem o mesmo tanto que pessoas normais (com um ótimo condicionamento físico), e muitos não seguem seu caminho sagrado, evitando qualquer uma de suas transformações e tendo vidas normais. Porém, se houver grande estresse, podem aflorar sua forma feral.

Capiângos já foram, em um passado muito distante, uma das grandes defesas das matas, mas esse passado só é mantido atualmente por pouquíssimos da raça. E essa missão sagrada foi assumida pelos sacerdotes yagaretê-abás (falsos capiângos), que se dedicam não só a instruir, mas a tentar recrutar os novos capiângos para sua causa.

Forma humana

+2 em Testes musculares
+3 em Testes sensoriais
+4 pontos de Resistência

Regeneração 1 p/5 min

Forma feral

+4 em Testes musculares
+4 em Testes sensoriais
+9 pontos de Resistência

Defesa +2 / Determinação +4 /
Discrição -1 / Esquiva +1 /
Evasão +2 / Mental -1 /
Reflexos +4 / Vigor +3

Garras +0/+1D6

Presas +0/+1D4

Regeneração 1 p/2 min

Tempo de transformação: 1rd

Forma selvagem

+3 em Testes musculares
+5 em Testes sensoriais
+7 pontos de Resistência

Defesa +1 / Determinação +5 /
Discrição +2 / Esquiva +2 /
Evasão +4 / Mental -1 /
Reflexos +6 / Vigor +4

Garras +0/+1D8

Presas +0/+1D6

Regeneração 1 p/2 min

Tempo de transformação: 3rds

- Limitações anatômicas

Forma capiango

+6 em Testes musculares
+6 em Testes sensoriais
+15 pontos de Resistência

Defesa +4 / Determinação +6 /
Discrição +1 / Esquiva +2 /
Evasão +3 / Mental -1 /
Reflexos +5 / Vigor +6



Garras +1/+1D8
Presas +0/+1D6

Regeneração 1 p/1 min

Tempo de transformação: 2rds

Além destas transformações, eles também têm:

Fúria: +2/-2
Frenesi: +4/-3
Insanidade: +6/-4

Níveis de sua natureza feral, que melhoram alguns aspectos como musculares, mas pioram outros, como controle mental, por exemplo (o Mestre quem dita o efeito).

- Ao aceitarem o seu destino sagrado, os capiangos se deparam com outros seres místicos, como Boto Rosa, Mapinguari, Cuca, Tutu Marambá, lobisomens-guará, Curupira, Saci, Caipora e tantos dos outros que fazem parte do místico nacional, e até mesmo estrangeiros, dependendo de onde a narrativa leve. Porém a maioria destes seres, não são seus oponentes, e sim grandes corporações, facções criminosas e demais exploradores da floresta.

- Um capiangos, aceitando ou não seu destino, sempre será seguido de perto pela Seita Yagaretê-Abá, que estará de olho, para que ele não passe para o lado do mal, ou escancare o segredo do "místico" para humanidade. E estão dispostos a tudo, até mesmo matar, se for preciso para manter sua missão sagrada ancestral.

Uma expressão que um capiangos sempre ouvirá falar é Cy.

Cy é algo como "mãe", mas é muito mais ligado a natureza, fauna, flora, elementos, destino, energias e vida. E a grande missão sagrada dos yagaretê-abás, é justamente usar o dom dado por si, para proteger a própria Cy da ganância, da corrupção e da exploração da humanidade.

O IMORTAL JAGUADARTE



Direto do poema homônimo, um famoso poema inglês, o Jaguardarte é uma fera que habita no Reino das Fadas, e faz acordo com reis e rainhas, em troca de oferendas sazonais.

Ele é bastante conhecido por sua participação na obra "Alice no País das Maravilhas", onde ele não é o principal antagonista, mas com certeza é o mais perigoso obstáculo.

Sua aparência é, no mínimo peculiar, lembrando um pouco a face de um esquilo macabro. Seus olhos lembram fogo, mas sua baforada é na verdade uma mistura de fogo e eletricidade.

Apesar de ser um dragão por natureza, Jaguardarte é um monstro ímpar, e vaga solitário na escuridão. Servindo a senhores malignos em troca de oferendas vivas. E o pior de tudo:

Jaguardarte tem escamas negras, que dizem que foram criadas no inferno, e apenas uma arma vorpal seria capaz de cortá-las. Essa forja de armas é extremamente rara, logo, um dos títulos do Jaguardarte é "Aquele que não morre". Porém ele tem vários outros nomes, como Pargarávio, Tagarelão, Bestialógico, Algaravia e o Incrível Blablassauro. Sua regeneração também é formidável, então a não ser que ele seja decapitado, nem mesmo um ferimento vorpal pode realmente matá-lo. Tudo isso torna Jaguardarte um dos dragões mais difíceis de ser derrotado, até mesmo para outros dragões. Um dragão comum não teria a menor chance contra essa fera.

- Uma peculiaridade, que para muitos chega até a ser um defeito, é que Jaguardarte adora tagarelar, se gabando, conhecendo a vítima ou apenas fazendo terror psicológico.

QUAL O TAMANHO DO CABELO DE SANSÃO?



A média humana de crescimento capilar é de aproximadamente 1 cm por mês.

A Bíblia não relata com quantos anos Sansão morreu, mas menciona que ele enfrentou os filisteus por 20 anos.

A idade especulada para o alistamento militar na época era de cerca de 17 anos.

Sendo Sansão um prodígio, podemos reduzir essa estimativa para 15 anos.

Em um cálculo capilar, considerando que seus cabelos nunca foram cortados, Sansão teria por volta de 4,20 metros de cabeleira.

Sansão seria um excelente personagem de ficção, pois há duas abordagens possíveis sobre sua força:

1. Força fixa:

Com feitos impressionantes, como carregar os portões de Gaza - estimados em cerca de 3 toneladas - por 60 quilômetros de caminhada na areia.

2. Força oscilante:

De acordo com algumas interpretações da Bíblia Sagrada, a força de Sansão era grande, mas poderia ser ampliada indefinidamente, conforme sua necessidade ou fé.

Além disso, há relatos de feitos de combate, como matar mil filisteus com uma queixada de burro.

Vale lembrar que, na época, o exército filisteu era considerado um dos mais fortes fisicamente do mundo.

CANDIDATOS BRASILEIROS PARA RECORD OF RAGNAROK

Shuumatsu no Walküre, também conhecido como Record of Ragnarok, é uma anime onde campeões da humanidade batalham contra os deuses, na expectativa de salvar a humanidade. O anime puxa muita sardinha para heróis orientais e para os deuses gregos, e praticamente negligencia a existência de continentes como América do Sul e Oceania por exemplo. Porém, estes e outros lugares sem representantes no torneio, têm várias pessoas que foram lendárias em suas vidas. E vamos focar em possíveis candidatos brasileiros (ordem alfabética):



Anderson Silva:

Maior campeão mundial de MMA de todos os tempos.

Anita Garibaldi:

Lutou no exterior e no Brasil durante a guerra dos farrapos, sendo a mulher mais imponente de sua época.

Lampião:

Maior cangaceiro que já existiu. É possivelmente o vilão mais lendário da história brasileira.

Maria Quitéria:

Primeira mulher militar do Brasil. Entrou disfarçada de homem, mas logo teve seu

talento reconhecido e pode aparecer como mulher.

Sepê Tiaranjú:

Guerreiro indígena, que se tornou líder de um exército de brancos, negros e índios, e se tornou uma grande lenda.



Heitor Villa Lobos:

Músico brasileiro de maior reconhecimento no mundo da música clássica. Villa Lobos foi um gênio a frente do seu tempo.

Santos Dumont

Inventor do avião.

Zumbi dos Palmares e Dandara:

Maior líder do Quilombo dos Palmares, se tornou o grande símbolo da libertação dos negros no Brasil, e sua esposa Dandara, poderiam lutar em casal contra um casal de deuses.



Pedro Malazastes:

Assim como no próprio anime, nem todos os personagens são historicamente reais, e Pedro Malazastes – o rei da malandragem seria um ótimo representante.

- Existem também:

Airton Senna, Ana Jansen, Araribóia, Bruxa da Sapolândia, Cacique raôni, Clara Camarão, Irmã Dulce, Macunaíma, Maria Bonita, Ocultista do Acre, Pele, Peri, Pirarucu, Pitajováí, Popo, Poronominare, Tiradentes, Marechal Rondon e tantos outros.



... E olha que têm os nossos deuses, como Tupã, Kianuka-Manã, Monan, Caramuru, Xandoré, Chariá, Yebá-Belló e Guaraci, por exemplo, que também dariam ótimos participantes.

SACI



Forjado do carvão que restou da primeira fogueira que Angra, a deusa do fogo, ensinou o homem a fazer.

Quando Cy, a deusa-mãe, viu o homem criar o fogo, soube que, no futuro, aquilo traria problemas para a mata, e então criou um protetor. Com um giro de sua mão esquerda, formou um redemoinho e destroçou o carvão, fazendo com que o vento se mesclasse ao farelo negro. Com uma gota de seu sangue, criou um gorro capaz de dominar o vento e o vestiu com uma tanga. Então, a besta sorriu.

Saci é tão preto quanto o carvão novo e jamais foi humano, apesar de possuir aspecto humanóide. Contudo, com a chegada dos africanos ao Brasil, sua origem foi difundida como a de um garoto negro.

Cy o tomou como se toma um filho e lhe ensinou magia de uma forma que nenhum outro ser, exceto um yibiá (nome racial das divindades nativas), conhece.

Saci não gosta de humanos de outras etnias e mataria qualquer um deles facilmente, mas está limitado às matas, e algumas leis.

Costumava roubar coisas que julgava interessantes dentre os tesouros de uma enorme besta chamada Boiúna, o Rei das Cobras Grandes. Saci soprava a fumaça através de seu cachimbo e a fera dormia. Até o dia em que foi enganado pelo monstro, que fingiu dormir e, num bote, conseguiu mutilar Saci, decepando-lhe a perna direita.

Sumé, o deus juiz, puniu Saci, e a executora Catxuréu arrancou e cauterizou com o fogo do inferno a perna que já havia renascido. Saci ainda apelou a Cy por piedade, mas ela não se opôs ao julgamento - e até achou que Saci se tornara uma criação ainda mais inusitada. Saci então recolheu sua perna e dela formou Tibungue, uma versão menor de si mesmo, rasgando um pedaço de seu gorro, que logo virou sangue. Com ele, Saci desenhou uma seta na cabeça de Tibungue, concedendo-lhe também o domínio sobre os ventos, ainda que numa escala bem menor.



COMPORTAMENTO

Saci gosta de visitar todas as entidades, criando laços de amizade e interesse com cada uma. Também adora irritar os humanos, pregando-lhes peças e roubando coisas importantes.

Não gosta de humanos, mas respeita aqueles que demonstram nobreza, coragem e respeito pela natureza.

DIMENSÕES

Saci tem uma estrutura anatômica humana, de estatura mediana, mas seu redemoinho pode fazê-lo atingir até 2,5 metros. Nessa forma, ele também modifica sua musculatura, tornando-se mais bestial.

FORÇA

Normalmente, Saci tem a força de, mais ou menos uns três homens, mas conhece magias capazes de elevar sua força em até trinta vezes (efeitos momentâneos).

VELOCIDADE

Saci é, pelo menos, duas vezes mais rápido que um humano comum. Porém, com seu redemoinho, pode se unir ao vento e voar a mais de 300 km/h.

PERCEPÇÃO

Saci tem os sentidos aguçados como os de um lobo-guará. Está sempre em alerta e conhece cada caminho da mata.

DONS

O gorro permite que Saci seja um com o vento, podendo criar tornados, se locomover rapidamente, voar e até mesmo se transformar em vento.

Sem o gorro, ele mantém seus sentidos e força naturais, mas torna-se apenas um humanoide de uma perna, podendo ser

ferido sem que o vento o regenere. Ainda assim, sua magia - poderosa e ancestral - não depende do gorro para torná-lo perigoso.

Certa vez, Saci viu sete barcos vikings chegarem. Então, uniu magia e fumaça: sugou de seu cachimbo e soprou uma fumaça negra que cobriu todos os barcos, matando seus tripulantes por asfixia.

PONTOS FRACOS

Sem seu gorro sagrado, Saci é vulnerável a ataques físicos, embora não seja um oponente fraco. Sabe lutar bem, mesmo sem a perna direita, e possui garras capazes de cortar metais, sendo quatro vezes mais letal do que aparenta.

Ainda assim, dificilmente Saci optaria por um combate físico, já que é um feiticeiro poderoso.

MORAL

Saci é uma das entidades mais respeitadas e temidas da floresta.

Nasceu para ser "o filho do vento", mas tornou-se "o feiticeiro, senhor do vento".



CURIOSIDADE

Graças à chegada dos africanos e afrodescendentes, de pele negra, a história de Saci foi reinterpretada como a de um ex-escravo que cortou a própria perna para fugir. E possivelmente, a existência de Tibungue, sua versão menor, inspirou a lenda moderna que o descreve como uma criança traquina.

MATINTA PERERA E CUCA



Cria de Jurupari - deus dos sonhos e do medo, Matinta Perera é uma bruxa da floresta, protetora dos pássaros e senhora da escuridão. Assemelha-se a uma velha decrépita, recoberta com penas negras, metálicas e afiadas, além de garras que podem rasgar metal com facilidade. Sua cara lembra a face de uma velha macabra, com nariz pontudo. Ela tem pés de pássaro e anda curvada.

Só pode ser realmente ferida por ferro puro, e não pode haver medo na alma daquele que o empunhar.

Para conceber tal criatura, Jurupari usou sangue de 6 urubus e o coração de 6 corujas rasga-mortalhas.

Matinta Perera domina os pássaros e pode ver através dos olhos de até 20 deles ao mesmo tempo. Ela também conta com muitas das magias da floresta. Seu olhar pode paralisar uma pessoa. Seu cheiro é de podridão e seu grito é atormentador e pode fazer vidros explodirem.

Ela odeia homens e ama o gosto deles, devorando-os vorazmente.

Saci tem uma grande amizade com ela e, por muitas vezes, é sua única companhia.

A bruxa negra é uma das mais perigosas entidades da floresta e topiar seu caminho quase sempre significa morte.



- Cuca é sua maior rival, e ambas foram expulsas para lados opostos da floresta. Cuca foi para o sul e Matinta Perera para o norte do país, para evitar uma guerra sangrenta entre ambas. Matinta Perera é um pouco mais poderosa, mas Cuca manipula melhor a magia e, ao segurar uma lança de ferro, não tem medo da Velha Pássaro, o que a torna uma oponente realmente perigosa.

Os tiriricas (diabretes) vivem aprontando com ela, e ela já devorou um deles uma vez, e vomitou Pisadeira, uma bruxa que atormenta os sonhos e confunde sonho com realidade (causando apneia do sono). O grito de Matinta Perera é semelhante ao da rasga-mortalha, e ela tem um grito poderoso que causa delírios e febre em humanos que o ouvem, além de quebrar peças de vidro.

Ninguém pisa na caverna da Velha Pássaro sem que deseje cortejar a morte. Matinta Perera já devorou centenas de homens e os odeia por natureza.

Matinta Perera é temida em toda a floresta e muitos dos que ouvem as versões da sua trama não fazem ideia de quem realmente ela é.



Uma velha índia gorda que vestia um couro de jacaré sobre sua cabeça, para parecer um monstro e afastar qualquer que viesse atrás dela. Às vezes, ia até algumas aldeias e espreitava, usando fumaça mágica para colocar crianças para dormir e as devorar.

Cuca era canibal e comia apenas crianças. O único adulto de quem se alimentou foi seu mentor, Juraö, um ex-pajé, que, revoltado com sua tribo, que não lhe deu ouvidos e ficaram a favor do Cacique, mesmo quando este estava claramente equivocado, os abandonou e encontrou uma menina que ele mesmo tinha expulsado da tribo, para morrer na floresta aos 6 anos. A menina era Cuca, que sobreviveu vivendo com os jacarés. Cuca foi expulsa por ter matado sua irmã recém-nascida e se alimentado da mesma.

Juraö reencontrou Cuca quando a mesma já tinha 9 anos e mal podia se diferenciar de um bicho. O mal era grande na menina, e ele viu isso, e a ensinou seus encantos, na esperança de que um dia ela se vingasse da tribo por ele. Cuca aprendeu muito rápido e até fez experiências próprias, deturpando todas as magias aprendidas. E numa manhã, Juraö mandou que Cuca atacasse a aldeia, mas ela queria apenas as crianças, e eles brigaram, até que Cuca, já com 35 anos, empurrou o velho para seus jacarés, que o devoraram vorazmente. Ela

também se serviu. E vestida como jacaré, atormentou crianças por mais 40 anos.

Vendo o potencial de Cuca, Jurupari a transformou em uma enorme jacaré humanoide, o que fez com que ela até gostasse, uma vez que Cuca nunca se importou muito com sua aparência e gostava mais da aparência dos jacarés.

Cuca devorou crianças por todos os cantos da floresta, e uma única criança pode lhe manter saciada por até uma semana, mas uma vez ela corria atrás de uma menina e se deparou com Matinta Perera, a quem tentou desafiar e acabou tendo que fugir com várias penas laminadas cravadas em sua costa. Cuca então já tentou revanche duas vezes e, da última, sabendo que precisaria de uma lança de ferro puro e coragem, ela quase conseguiu matar Matinta, mas Jurupari apareceu e resolveu que ambas eram muito importantes, então lhes ordenou distância e trégua. Com isso, Cuca voltou para o Sul do Brasil e Matinta permaneceu no Norte.

MAPINGUARI



Na grande maioria das vezes, mesmo uma pequena caititi (fada de madeira) tem poder suficiente para se defender sozinha. Mas, caso uma criatura da floresta se sinta totalmente acuada, indefesa ou em grandes apuros - por qualquer que seja a causa, poderá "orar" para um yibiá (como os deuses nativos são racialmente conhecidos). E esse deus, seja ele qual for, poderá, dentre outras respostas, enviar o Mapinguari.

O agressor, na maioria das vezes, começa a ver as árvores se afastando, como se um paquiderme se aproximasse. Logo sente um forte mau cheiro de podridão e carniça e, se olhar bem na mata, verá o brilho de um único olho. Mas já será tarde demais: diante dele estará um monstro de 4,5 metros, sem cabeça, com um único olho e uma bocarra central que leva diretamente ao estômago.

Ao contrário de outros seres mitológicos como os ciclopes, ferir o olho do Mapinguari é uma péssima ideia. Ele inicia um processo de regeneração enquanto fica ainda mais furioso, guiando-se plenamente por seus sentidos de tato, audição e olfato. E, como se isso já não fosse horrível o bastante, seu couro é tão grosso que mesmo tiros de rifles apenas o incomodam.



Porém, tudo isso que foi citado até então é uma espécie de bênção divina - um "buff" sagrado - concedido para que ele cumpra sua missão.

Quando não está no "modo de invocação", o Mapinguari mantém suas capacidades físicas, ainda que em uma escala menor de poder, possuindo um corpo de cerca de 2,5 metros. Nessa forma, seu couro pode ser penetrado por balas de grosso calibre, embora isso não seja suficiente para derrubá-lo. Sua regeneração ocular, que no modo divino duraria no máximo cinco minutos, passa a levar até uma hora.

- O Mapinguari tem uma memória olfativa impecável e pode perseguir uma vítima até que a mate - ou até que ela morra, mesmo que seja de velhice, já que ele é imune à passagem do tempo.

Em sua forma natural, também possui uma fêmea, de dois metros de altura, criada como presente por "serviços prestados".

"Fira gravemente o macho, e a fêmea fugirá, mas nunca cansará de perseguir seu cheiro."

"Fira gravemente a fêmea, e considere-se morto, manuzinho... mas do tipo brutalmente morto."

Seu Bené, pescador de manguezal

Não são considerados seres realmente agressivos, mas são extremamente territorialistas (cerca de 1 km²). Ainda assim, preferem espantar humanos a realmente predá-los - exceto, é claro, aqueles que os ferem ou caçam. E sim! Existem esses loucos...

Em sua missão sagrada, o Mapinguari é praticamente imbatível. Mesmo em sua forma normal, conseguiria matar uns seis lobisomens antes de realmente cair. E ainda existe uma teoria: se o próprio Mapinguari orar, seu poder sagrado se manifestará novamente - para sua auto-proteção.

OS CONTOS DE SANDBLOOD



As terras de Sandblood formam uma região de cerca de 12.000 km², composta por pequenos vilarejos, centro urbano, além de áreas montanhosas e campestres. Antes, era um território tribal, onde se vivia da caça, da agricultura e da pesca.

Porém, com a descoberta do petróleo, o lugar passou a receber uma intensa imigração vinda de todas as partes do mundo — e isso acabou tomando as terras dos Ubiratãs, a tribo orc que habitava exclusivamente essa região.

Elfos, meio elfos, soturnos, anões, orcs, zagaiais e humanos chegaram de todos os cantos em busca da nova promessa de prosperidade. Hoje, apenas dez anos depois, Sandblood já possui uma linha ferroviária ativa, dois bancos, um cassino, vários bares e tudo o que a torna, a passos de gigante, uma cidade moderna.

O Julgamento dos Soturnos

Por causa de antigas rixas, os soturnos - também conhecidos como elfos negros - foram expulsos do convívio social e perseguidos pela chamada Sagrada Igreja. A influência élfica foi tão grande que essa inquisição acabou matando ou prendendo mais de cinquenta soturnos. Os mais resistentes foram queimados ou

enforcados em praça pública, fazendo com que toda a raça fosse condenada e taxada como maldita.

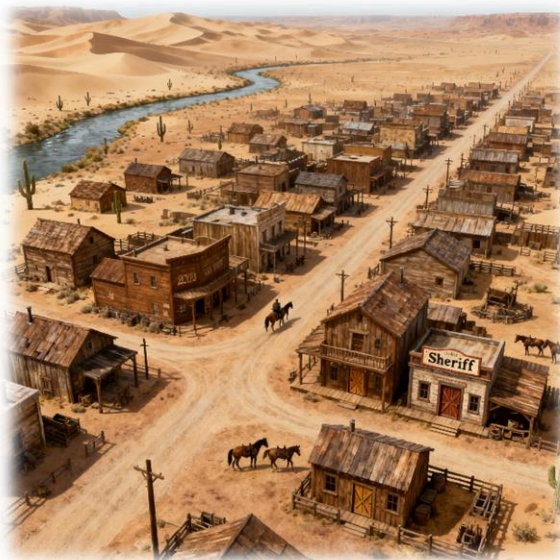
A Aliança dos Excluídos

Os sobreviventes fugiram para as terras selvagens, onde foram acolhidos pelos orcs.

Os orcs, que já haviam “aceitado” sua nova condição de moradores de brejos e pântanos escassos, foram alertados pelos soturnos de que, em breve, Sandblood seria pequena demais para tanta ganância — e que eles seriam novamente expulsos. Sem ter para onde ir, restaria-lhes apenas a subserviência ou a morte.

Compreendendo essa realidade, orcs e soturnos entenderam que apenas esperar Sandblood prosperar ainda mais seria suicídio. Logo, os soturnos assumiram a missão de usar a noite para roubar o que pudessem.

Durante três meses, isso foi feito - até que armas, veículos, ferramentas e mantimentos estavam estocados. Isso atraiu a ira de Sandblood para os pântanos... e assim, começou a guerra.



Raças:

Anões / Elfos / Humanos
Meio elfos / Orcs / Soturnos
Zagaiais

Anões

Apelidados de "os reis da mina", os anões têm um talento natural para mineração, forja de ferro, maquinária e engenharia ferroviária. Naturalmente, anões não gostavam de elfos, mas com a modernidade isso vem mudando, e o bom convívio social passou a ser quase comum, apesar de ainda não ser algo que daria para ser chamado realmente de amizade.

Expectativa de vida:
Humana x2

Altura média:
♂ 1,35 m ♀ 1,20 m
Peso médio:
♂ 70 kg ♀ 50 kg

Bônus

Atributos: Emo +1 Fís +2
Segurança: Det +1 Vig +1
Proficiências: Mineração +2 Briga +1
Engenharia +1 Saúde +1

Habilidades raciais

Determinação firme +1D6
Reconhecer rochas
Visão na penumbra

Elfos

Muito influentes nos maiores setores da sociedade, como política, tecnologia, finanças, entretenimento, artes, religião, educação e empreendedorismo, os elfos estão crescendo cada vez mais na cidade, principalmente nos quesitos religioso e financeiro, apesar de que os humanos ainda "mandarem".



Expectativa de vida:
Humana x3

Altura média:
♂ 1,60 m ♀ 1,50 m
Peso médio:
♂ 60 kg ♀ 40 kg

Bônus

Atributos: Int +1 Sen +1 Soc +1
Segurança: Men +1 Ref +1
Proficiências: Mente +1 Observação +2
Persuasão +1 Sorte +1

Habilidades raciais

Audição apurada +4
Reflexos rápidos +3
Sentir magia (não é preciso)

Humanos

Os humanos são a raça mais adaptada à sociedade moderna. Estão divididos em todas as classes sociais e são a raça mais neutra em relação ao convívio com as demais.

Os humanos simplesmente dominaram o mundo. Ainda que a influência élfica e anã seja extremamente forte, eles estão tão bem divididos e representados que o seu destaque racial é inquestionável.

- Por outro lado, a maioria dos humanos ainda está nas classes mais baixas.

Altura média:
♂ 1,70 m ♀ 1,60 m
Peso médio:
♂ 75 kg ♀ 60 kg

Bônus

Atributos: +3
Segurança: +2
Proficiências: +5



Habilidades raciais
3 não raciais

Meio-elfos

São a mistura genética de elfos e humanos, apesar de serem muito mais queridos entre humanos do que entre elfos. Os meio-elfos são uma raça com posicionamento razoavelmente confortável. E hoje em dia são, em sua maioria, filhos de outros meio-elfos, pois elfos têm uma grande resistência sexual em relação as outras raças.

Expectativa de vida:
Humana x2

Altura média:
♂ 1,65 m ♀ 1,55 m
Peso médio:
♂ 65 kg ♀ 45 kg

Atributos: Int +1 Sen +1
Segurança: +1 Ref +1
Proficiências: +3 Mente +1
Observação +1

Habilidades raciais

Audição apurada +2
Reflexos rápidos +2
2 não raciais

Orcs



Orcs são, fisicamente, a raça mais robusta e bruta das consideradas "pessoas". Eles vieram em baixo número, mas mesmo um único Orc já chama bastante atenção. Quando chegaram aqui, apesar de estrangeiros exóticos e ruivos, os ubiratãs também são Orcs, e a união de raças não aconteceu. Alguns até dizem que os ubiratãs gostam menos ainda de Orcs estrangeiros que das demais raças. Orcs não costumam se dar muito bem com anões e elfos.

Expectativa de vida:
Humana x2

Altura média:
♂ 1,85m ♀ 1,75
Peso médio:
♂ 120 kg ♀ 100 kg

Bônus

Atributos: Fís +2 Sen +1
Segurança: Def +1 Vig +1
Proficiências: Briga +1 Convicção +1
Força +2 Saúde +1

Habilidades raciais
Fúria +3/-3
Olfato apurado +3 (+ memória olfativa)
Resistência orc +15 Vig

Curiosidade:

Os orcs nativos – ubiratãs – são ruivos, os únicos, já os orcs estrangeiros tem cabelos e pelos, na maioria das vezes pretos.

Soturnos

Na era antiga da magia, Reis Demônios foram o maior desafio da Terra e, apesar de seus exércitos terem representantes de todas as raças, os soturnos foram a gigantesca maioria. E esse passado é uma mácula social para os soturnos modernos, que apenas querem ser livres e seguir suas vidas como quaisquer outras pessoas. E veem nos elfos o maior obstáculo social, já que estes ocupam o topo da hierarquia.

Expectativa de vida:
Humana x2

Altura média:
♂ 1,65 m ♀ 1,55 m
Peso médio:
♂ 65 kg ♀ 45 kg

Bônus

Atributos: Emo +1 Sen +2
Segurança: Dis +1 Ref +1
Proficiências: Gatuno +2 Observação +1
Saúde +1 Sobrevivência +1

Habilidades raciais

Audição apurada +3
Sangue forte +4 (imunidade)
Visão no escuro

Zagaias

Também chamados de nanicos, ao contrário dos anões, os zagaias não têm nenhuma forma de "complexo de napoleão" e, se pudessem, seriam até menores, uma vez que isso sempre foi muito útil para eles.

São festeiros, rápidos, proativos e muito mais perigosos do que aparentam. E são a segunda raça mais bem distribuída entre as classes sociais, apesar de estarem mais entre as classes média e baixa.

Também são muito ligados a artes como música instrumental, dança e teatro.

Expectativa de vida:
Humana

Altura média:
♂ 1,20m ♀ 1,10m
Peso médio:
♂ 50 kg ♀ 30 kg

Bônus

Atributos: Int +1 Sen +1 Soc +1
Segurança: Dis +1 Esq +1
Proficiências: Arte +1 Gatuno +2
Malandragem +1 Sorte +1



Habilidades raciais

Audição apurada +4
Número de sorte (13 é Acerto Crítico)
Tamanho +3/-2

"Os grandes deuses Auron - o Pai Celeste, criador da luz, das energias e de tudo o mais do plano espiritual; e Ivyn - a Mãe Celeste, criadora da vida, da natureza e de tudo o mais do plano material - não compactuam mais com a escuridão e o abismo que existiam antes de sua autocriação, nem com as raças, forças e seres que nasceram ou se corromperam por tal influência.

Logo, aquele que deseja habitar na casa de Auron deve primeiramente cuidar da casa de Ivyn, pois todo aquele que desagrada a esposa, desagradará o marido.

Dito isso, ouçam-me todos vocês, ao passo que digo que tal exclusão não é desumana, e sim um dever como fiéis."

— Padre Hellionnyr

"Apesar de muitos de nossos ancestrais realmente terem lutado a serviço dos reis-demônios, esse não é o nosso presente. Aquela realidade não é mais o retrato de nossa sociedade, que hoje respira vapor e conquistas — não mais magia e reis.

Sabe o que não mudou? A ira e o preconceito dos elfos para conosco. Por isso, eles deturparam as sagradas escrituras e nos incluíram em uma lista de vilões que nem mesmo a Bíblia havia mencionado.

Nós não somos elfos negros — e o fato de apenas os humanos serem compatíveis a ponto de existirem híbridos é mais do que prova disso.

O que os soturnos querem é o mesmo que todos: aceitação social e a oportunidade de mostrar que também somos gente."

— Bright Valler, advogada soturna queimada em praça pública

OS CONTOS DE SANDBLOOD



Sandblood é uma terra cujo ar seco cheira a ferro queimado e óleo de máquina. Por vezes os ventos trazem poeira avermelhada das serras, cobrindo vagões e botas com a mesma cor do sangue que nomeia a terra.

Curiosidade: os ubiratãs chamam a terra Ykypá, que também significa areia vermelha ou areia de sangue.

Diz-se que vivemos a "Primeira Era dos Motores", o início do vapor, das máquinas e da febre do petróleo.

As caldeiras ainda são grandes como casas, os motores tremem como feras domadas e a fumaça cobre o céu com o mesmo tom cinzento que o pecado.

É uma era em que o metal começa a se impor sobre a madeira - mas ainda não há robôs, autômatos ou engenhos complexos. Tudo range, ferve e explode, e cada novo invento é um perigo que só um tolo ou um visionário aceitaria testar.

Sandblood é o retrato dessa transição: um território que ainda fede a pólvora e suor,

mas já sonha com engrenagens, pistões e locomotivas que cruzam desertos.

A magia ainda existe - porém, "vive nos sussurros".

Um dia ela foi abundante, e até o ar vibrava com o poder dos antigos magos, mas a Grande Igreja se ergueu contra os "abusos da criação", declarando que todo poder místico era heresia.

Feitiços, grimórios e escolas arcanas foram destruídos; sacerdotes e feiticeiros, perseguidos.

Hoje, um único lampejo de feitiçaria pode causar espanto, ou até linchamento.

O poder mágico está diluído, escondido nas veias de alguns descendentes ou em relíquias antigas, enterradas sob areia, ferro e medo.

Usar magia em Sandblood é um ato de coragem - e de loucura.

- Porém, para os nativos ubiratãs, a magia não é dita por "bolas de fogo", e sim por curandeirismo e epifania espiritual além de crenças em seres encantados, orações e festejos para espantar o mal.

O Mestre pode - e deve - decidir o tom da campanha.

Existem muitas histórias possíveis em Sandblood, mas duas forças se destacam como protagonistas naturais do conflito:

Orcs Selvagens e os Soturnos Exilados.

Orcs Selvagens (Ubiratãs) são a memória viva da terra.

Orgulhosos, resistentes, eles lutam contra a perda de sua identidade.

São brutos, mas não tolos - e ainda guardam sua espiritualidade ancestral.

Soturnos são o rosto da injustiça moderna.

Expulsos, queimados e caçados, sobrevivem nas sombras das cidades, entre contrabandos, subversão e fé perdida.

Alguns sonham com redenção, outros com vingança.

Todos carregam o fardo do preconceito e o eco de uma era mágica que lhes foi arrancada.

Esses dois povos representam o coração de Sandblood: o choque entre o que resta da natureza e o que nasce da ganância.

Por isso, o Mestre pode escolher se quer uma campanha de resistência, de sobrevivência, ou até mesmo de reconquista.

Porém Sandblood é mais do que trincheiras e emboscadas.

O cenário pode abrigar histórias de investigação, contrabando, fé, amor proibido, política, jornalismo e crime organizado.

Os grandes bancos, as minas e as ferrovias abrem espaço para aventuras urbanas, corrupção, mistérios religiosos e disputas industriais.

Sugestões de abordagens para o Mestre:

Far West Político: Acompanhando as decisões da Grande Igreja e os interesses

dos bancos que controlam a extração do petróleo.

Noir de Pântano: Investigando desaparecimentos entre orcs e soturnos durante o cessar-fogo.

Conspiração Eclesiástica: Padres e inquisidores que ainda caçam os "feiticeiros do vapor".

Aventura Épica: Um grupo que tenta recuperar um antigo artefato mágico antes que ele caia nas mãos erradas.

- O importante é lembrar: Sandblood é movida por segredos e sobrevivência, não por glória.

Poder, Vapor e Pó

Em Sandblood, poder é sinônimo de posse. Quem tem terras, armas, maquinários e influência política domina - quem não tem, se vende, se esconde ou morre tentando.

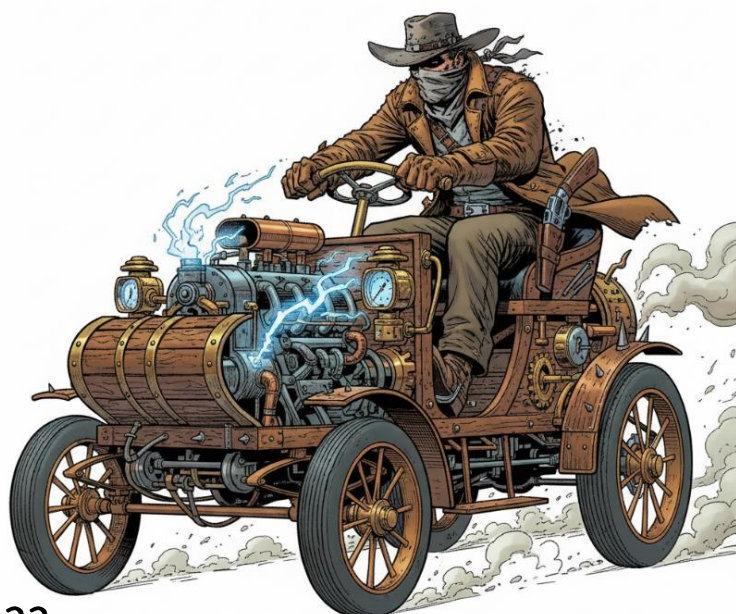
Mas o Mestre deve se lembrar: a tecnologia ainda é rudimentar.

Pistolas engasgam, locomotivas falham, e caldeiras explodem.

Tudo é experimental. Tudo é perigoso.

O "vapor" ainda está nascendo, e os primeiros engenheiros ferroviários são vistos quase como feiticeiros do ferro.

Um simples gerador pode ser confundido com um artefato mágico - e isso é parte da beleza e da tensão desse mundo.



O Tom da Campanha

Sandblood deve soar áspero, lento e quente.

Não há heróis perfeitos, apenas sobreviventes com algum senso de honra - ou com um bom motivo para fingir que têm.

Como Mestre, evite recompensas fáceis. Em Sandblood, tudo custa caro: a munição, o perdão, o descanso e o próprio sonho.

Cada rolagem deve carregar o peso da poeira, do vapor e do sangue.

Cronologia Sugerida

O ano é 1870

As locomotivas ainda são raras, a eletricidade é um milagre, e o petróleo é o novo ouro negro.

A magia foi queimada nos púlpitos da Igreja, e o mundo tenta se reconstruir entre fumaça, fanatismo e pólvora.

Sandblood é um barril de pólvora aceso pelo petróleo e pela fé. Aqui, cada gota de óleo escorre com o preço de uma vida.

E cada lampejo de magia... é uma sentença.

Varn Ordel, cronista e bêbado confesso de Sandblood



OS CONTOS DE SANDBLOOD

Nome _____

Codinome _____

Raça _____

Idade _____

Altura _____

Peso _____

Natalidade _____

Jogador (a) _____

Mestre _____

ATRIBUTOS

- ○○○ Emocional
- ○○○ Físico
- ○○○ Intelectual
- ○○○ Sensorial
- ○○○ Social

SEGURANÇA

- () Defesa
- () Determinação
- () Descrição
- () Esquiva
- () Evasão
- () Mental
- () Reflexos
- () Vigor

DESTAQUES

Ações por Rodada

Concentração

+ Iniciativa

Resistência

PROFICIÊNCIAS

- Arte (_____)
- Automobilismo
- Briga
- Ciência
- Convicção
- Engenharia
- Esportes
- Estudo (_____)
- Força
- Gatuno
- Investigação
- Malandragem
- Mente
- Montaria
- Observação
- Persuasão
- Pontaria
- Profissão (_____)
- Saúde
- Sobrevivência
- Sorte
- Talento (_____)
- Tecnologia
- Outro (_____)

PONTOS DE OURO

☆☆☆☆☆

PONTOS NARRATIVOS

◇ ◇ ◇

Caminho

Total: _____

Gasto: _____

FRASE ESPECIAL

Graças a _____

1x por Sessão (4 hrs) eu
posso _____



FRASES

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

DEFEITO

❖ _____

HABILIDADES RACIAIS

ARMAS

ENTREVISTA COM LEON SARMENTO – QUADRINISTA MESTRE NO ESTILO AMAZONPUNK



• Em que momento da sua vida você pode dizer: "Sou quadrinista"?

Em 2017, quando comecei a fazer as tirinhas pro jornal Amazonas Em tempo. Fiquei muito feliz em estar ali todos os dias, desenhando e construindo novas situações diariamente, não era uma tarefa fácil, porém, recompensadora.

• Você sente mais dificuldade e mais facilidade em qual parte da construção da obra?

Há duas etapas que eu particularmente acredito que sejam as mais árduas, o primeiro é a construção da página, a escolha dos enquadramentos pra determinado frame, o que eu vou destacar na cena, o que vem a seguir ao virar a página, todos os elementos que a gente vai retratando ditam o ritmo da narrativa, isso é muito importante pro desenvolvimento da história em si. Outra coisa que dá bastante trabalho é a arte-final, como eu retornei ao processo de desenho tradicional é algo que realmente precisa de um cuidado a mais, até porque se errar, é mais difícil pra apagar, não tem "control+Z" você precisa estar bem pra produzir, e ter controle emocional, pois as linhas devem ser o mais precisas possível, sem tremer ou borrar.

• Como é para você ser um quadrinista nortista?

Pra mim ser um quadrinista nortista é um desafio em questão de alcance, ainda estamos distantes presencialmente dos grandes centros comerciais de HQs, porém, o cenário vem crescendo bastante nos últimos tempos e em termos de qualidade não ficamos atrás em nada do que é produzido em São Paulo, por exemplo, a diferença é que lá é muito melhor pra quem já mora, por exemplo; existem inúmeras editoras especializadas em quadrinhos por lá é só pelo fato de você estar situado na cidade onde a maioria delas é localizada, as oportunidades são maiores.

• Você acha que um dia o Norte terá seus quadrinistas mais reconhecidos e incentivados?

Eu acredito que o Norte vem ganhando notoriedade nos últimos anos, isso trouxe novos artistas entrando em cena, chamou a atenção do público que está apoiando e valorizando mais, porém em relação aos incentivos públicos como editais são extremamente burocráticos e perversamente enviesados, o quadrinista autoral que não se encaixa nos requisitos impostos pelos editais sofre pra imprimir seus materiais, haja trabalho extra pra conseguir grana pra dar saída nas ideias! Outra coisa boa é que a maioria dos eventos geek hoje está apoiando a cena dos quadrinhos e artistas locais através de espaços específico destinados a galera que produz material autoral.

• Por que você optou pela vertente amazonpunk? E quais são suas inspirações para esse segmento?

Eu escolhi a temática amazonpunk porque faz parte das coisas que eu mais gosto, em termos de visual, me inspiro muito em obras sci-fy de diversas mídias, como Blade Runner, como os cenários cobertos com uma fumaça densa que envolve o ambiente, por isso na maioria das vezes era

filmado na chuva, justamente para que fosse dada a impressão de que aquele ambiente futurista era poluído Mad Max, por conta das perseguições com carros e motos, Cowboy Bebop, pelos elementos cyber como membros mecânicos Ghost In The Shell porque tem uma figura feminina encantadora e Akira, pois tem elementos fantásticos e uma ambientação deslumbrante e estilo gráfico surreal.

O visual dos personagens amazonpunk flertam com a temática cyber, mas a narrativa é total Mad Max, que é pós apocalipse.

• **Três lançamentos pessoais que você mais ama:**

Um internacional, um nacional e um local Pílulas azuis, do Frederik Peeters. Um quadrinho pra vida. Um romance autobiográfico excelente, com informações didáticas sobre o vírus HIV, e muito além disso.

Dodô do Felipe Nunes, a simplicidade do traço e narrativa são impressionantes.

BlackSad de Juanjo Guarnido e Juan Dias Canales, pela qualidade gráfica absurda e desenhos pintados com aquarela feitos a mão, com uma história de detetive de um gato preto policial que vive em um universo cheio de animais antropomorfos, em um visual que só poderia ter sido entregue por quem já trabalhou na Disney!

• **Existe algum projeto que você ainda sonha em tirar do papel?**

Existe um projeto, que estou conseguindo tirar do papel, é mais um trabalho realizado com meu tio, aquele que me incentivou a trabalhar com os quadrinhos, tentamos o edital do ano passado, não conseguimos passar e então decidimos fazer o trabalho de forma independente, sem editora inclusive, mas isso me fez aprender muita coisa, elevou meu potencial criativo e me trouxe aquela chama de produzir, correr atrás de imprimir e isso deu um gás a mais,

em mostrar que ainda é possível sim, com muito esforço produzir material de qualidade e com autonomia.

• **Você participa de algum grupo de quadrinistas? Se sim, qual?**

Clube dos Quadrinheiros. Pode-se dizer que a nata dos produtores amazonenses está reunida lá:

<https://www.instagram.com/clubedosquadrinheiros>

• **Qual quadrinho de outro nortista você mais gosta, e por quê?**

Contos do Mato, do Gusmão Silva - estúdio Ilustrama, narrativa que envolve contos de mistério ambientados em cenários ribeirinho locais, vale a pena.

• **E, por fim, quem é Leon Sarmento? O cara por trás dos quadrinhos?**

Leon Sarmento é um cara simples e que ainda carrega consigo muitos sonhos, um deles é de conseguir furar a bolha e conhecer esse mundão de Meu Deus! Kakaka



CONHEÇA AS 3 TARTARUGAS MUTANTES NINJAS FEMININAS



- Vênus de Milo, Jennika e Artemisia são as principais tartarugas mutantes adolescentes ninja, pois em algum momento do futuro, foi mostrado que haverá várias outras.

Vênus de Milo foi uma quinta tartaruga que entrou em contato com o mesmo composto químico, mas Splinter a mantinha em segredo, treinando-a na China para voltar como líder do Clã Splinter, uma ordem sagrada de ninjas a serviço do bem. Sua bandana é um azul-ciano em forma de tranças, e ela usava várias armas ninjas, com destaque para esferas metálicas. Seu retorno foi muito bizarro, pois beirou a morte durante uma sangrenta batalha e foi reconstruída como uma espécie de Frankenstein, tendo cicatrizes de emenda pelo corpo todo. Porém, estava muito mais determinada e letal. Ela trocou as antigas esferas por leques afiados.

Uma curiosidade é que ela tem o nome de uma obra renascentista, e não de um pintor, como as tartarugas clássicas.

- Jennika era um membro do Clã do Pé. Porém, ao demonstrar bondade, foi fatalmente punida. Para salvar sua vida, Leonardo realiza uma transfusão de sangue, que a transforma em uma tartaruga como as outras. Jennika passa então a integrar o time

de Splinter. Seu foco é um estilo marcial mais direto. Sua bandana é amarela e sua arma em destaque são garras de metal (lembrando muito Wolverine). Ela nutre um ódio incontrolável pelo Destruidor, ainda mais que as outras tartarugas.

- Artemisia veio bem depois, como uma das líderes de uma série de novos mutantes, incluindo algumas tartarugas, não necessariamente ninjas. Ela acabou se tornando uma espécie de "irmã de causa" de Vênus de Milo, e também se tornou ninja, com foco em arquearia. Artemisia ganhou seu nome em homenagem a uma artista renascentista italiana. Com o tempo, ela deixou seu treinamento na China e seu cargo de liderança do levante mutante, e se uniu em várias aventuras ao lado das 4 tartarugas clássicas e de Jennika. (Splinter saiu para liderar o Clã Splinter, e Vênus de Milo passou a liderar a leva mutante).

Curiosidade:

Os quadrinhos As Tartarugas Mutantes Ninjas, são bem mais brutais que suas versões, principalmente em relação aos desenhos animados. Outra diferença é a quantidade de tartarugas e outros mutantes na obra.



Datas Comemorativas para o RPG

24 de Fevereiro

Dia nacional do RPG (Aniversário de Douglas Quinta Reis)

04 de Março

Dia internacional do Mestre RPG (Morte de Gary Gyga)

13 de Março

Dia nacional de RPG das Trevas (Aniversário de Zé do Caixão)

08 de Junho

Dia nacional do RPG Solo (Aniversário do Tarcísio Lucas)

21 de Dezembro

Dia do RPG brasileiro (Lançamento de Tagmar)

FAÇA PARTE DO COVEN



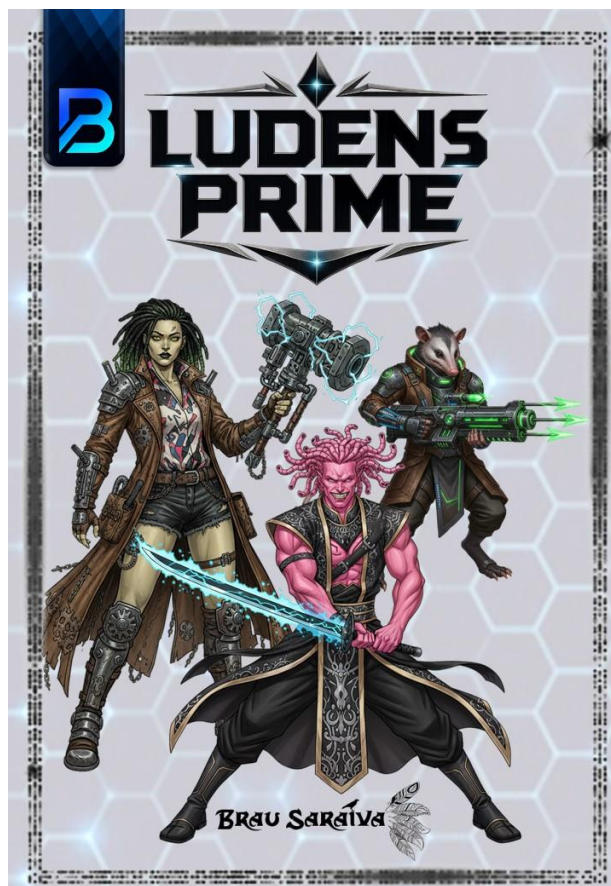
Se você estiver uma ilustração, um texto, um cenário curto ou qualquer outro material do gênero, mande para:

ludensprime@gmail.com

ou por WhatsApp:

92 99298-6520 (Brau Saraiva)

- Lembrando que está revista é um projeto sem fins lucrativos.



Também gostaríamos de ter nas próximas edições:

- Experiências e opiniões a respeito do Sistema Ludens Prime.
- Fotos de mesas e jogadores (segurando uma ficha) de Ludens Prime.
- Perguntas sobre o sistema.
- Perólas de RPG.

Ideias de cenários, entrevistas e outros.

E tudo isso só será possível com a sua colaboração.



LUDENS PRIME MAGAZINE

